2CD
PEŁNA WERSJA GRY

Dostępna jest też wersja z DVD

THRONE OF DARKNESS - DIABLO W JAPONII
Pełna wersja diablo grywalnej action RPG

GameStar

12,90 zł (w tym 7% VAT)

nr 3/2005

PROJECT SNOWBLIND
CYBERPUNKOWA WOJNA O HONGKONG

Cold Fear
ZOMBIE SERWUJEMY NA ZIMNO

Kozacy 2
NAPOLEON W NATARCIU

Dungeon Lords
ZUPEŁNE DNO LOCHU

TESTUJEMY:
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT • COLD FEAR • PARIAH • SECOND SIGHT • IMPERIAL GLORY • STRONGHOLD 2 • EMPIRE EARTH II • STAR WOLVES • TRACKMANIA SUNRISE • CHAMPIONSHIP MANAGER V • STILL LIFE •

ISSN 1730-4288
03
9 771730 428105
INDEKS 361038

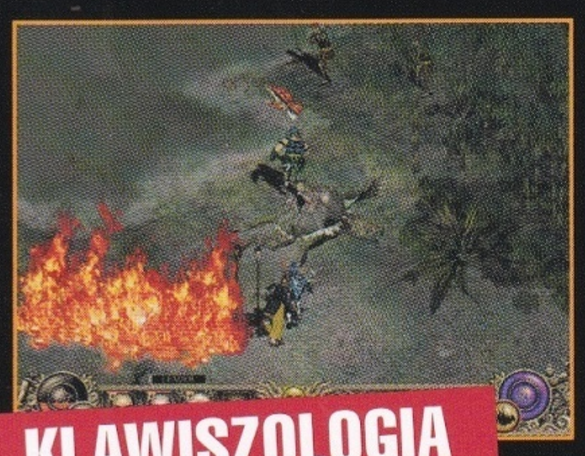
THRONE OF DARKNESS

PEŁNA WERSJA GRY

Chwyć za katanę i dołącz do grona wybrańców, którzy wyruszają pokonać Szoguna opętanego przez demona

Throne of Darkness to klasyczna gra hack & slash, wzorowana na słynnym Diablo. Prowadzisz do boju siedmiu samurajów, którzy bronią honoru swego Dajmio i zamierzają przetrzepać skórę Szogunowi opętanemu przez złego demona. Nim dopadniesz głównego mąciciela, przyjdzie ci się zmierzyć z hordami przeraźliwych potworów rodem z japońskich legend. Na szczęście twoi samurajowie to prawdziwi mistrzowie. Każdy z nich specjalizuje się w innej sztuce walki. Wykorzystaj ich atuty, a ciała przeciwników zaścielą pola bitew. W trakcie gry twoi samurajowie doskonalą umiejętności i zdobywają coraz to lepsze uzbrojenie. Co więcej magiczne bronie stworzysz sa Wystarczy zebrać składniki i wykuć br na miarę marzeń. Drżyj Szogunie!

Wymagania sprzętowe
CPU 266 MHz, pamięć: 64 MB RA karta graficzna 16 MB RAM



KLAWISZOLOGIA

[Esc] – włącz/wyłącz menu gry, wyjście z dodatkowego menu
[lewy przycisk myszy] – ruch/interakcja z przedmiotami i postaciami
[prawy przycisk myszy] – wypicie eliksiru/rzucenie czaru
[B] – ekran Kowala
[C] – ekran statystyk postaci
[D] – ekran Daimyo
[F] – ustawienie formacji
[I] – ekwipunek
[M] – mapa
[P] – ekran Kapłana
[Q] – księga zadań
[R] – wycofanie postaci do aktywnych samurajów
[S] – księga czarów
[T] – ekran edycji taktyki
[X] – zmiana broni
[1] – użycie przedmiotu podręcznego nr 1
[2] – użycie przedmiotu podręcznego nr 2
[3] – użycie przedmiotu podręcznego nr 3
[4] – użycie przedmiotu podręcznego nr 4

[F1] – wybór postaci nr 1
[F2] – wybór postaci nr 2
[F3] – wybór postaci nr 3
[F4] – wybór postaci nr 4
[F5] – wybór taktyki nr 1
[F6] – wybór taktyki nr 2
[F7] – wybór taktyki nr 3
[F8] – wybór taktyki nr 4

[F9] – wybór czaru nr 1
[F10] – wybór czaru nr 2
[F11] – wybór czaru nr 3
[F12] – wybór czaru nr 4

[spacja] – wybierz następną postać
[Alt] – wyświetl opisy widocznych przedmiotów
[Enter] – rozmowy w trybie multiplayer

2CD

ŁNA
ERSJA

THRONE OF DARKNESS - DIABLO W JAPONII

Pełna wersja diablo grywalnej action RPG

GameStar

12,90 zł (w tym 7% VAT)

nr 3/2005

PROJECT SNOWBLIND

CYBERPUNKOWA WOJNA O HONGKONG

Cold Fear

ZOMBIE SERWUJEMY NA ZIMNO

Kozacy 2

NAPOLEON W NATARCIU

Dungeon Lords

ZUPEŁNE DNO LOCHU

TESTUJEMY:

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT • COLD FEAR • PARIAH • SECOND SIGHT • IMPERIAL GLORY • STRONGHOLD 2 • EMPIRE EARTH II • STAR WOLVES • TRACKMANIA SUNRISE • CHAMPIONSHIP MANAGER V • STILL LIFE •

ISSN 1730-4288
03
9 771730 428105
INDEKS 361038

iiyama japońska technologia

nowa seria

ProLite E430S-B3
17", panel TN Wide Angle
rozdz. 1280 x 1024 / 75Hz
czas reakcji **8 msek.**
jasność 300 cd/m²
kontrast **700:1**
głośniki 2 x 1,5 W, tryb ECO
korekcja gamma, sRGB

nowa seria

ProLite E481S-B
19", panel TN Wide Angle
rozdz. 1280 x 1024 / 75Hz
czas reakcji **8 msek.**
jasność 300 cd/m²
kontrast **700:1**
głośniki 2 x 2 W, tryb ECO
korekcja gamma, sRGB

iiyama

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor | zastępczy **na czas naprawy**

3 lata gwarancji **door | to | door**

GWARANC
zero martwych pi

iiyama jest zastrzeżonym znakiem towarowym iiyama Corp.

GameStar KONKURS

Czy Tom Hansen, bohater gry Cold Fear, to zombie?

Wyślij SMS-a pod numer 7037 o treści IDGGS TAK lub IDGGS NIE

Do wygrania 5 odtwarzaczy mp3!

nagrody ufundowa a firma Vivanco

www.vivanco.pl

vivanco PROWIRE

*koszt SMS-a wynosi 0,50 zł+ VAT

Na odpowiedzi czekamy do 31 lipca 2005 r.

SPIS TREŚCI

62

Still Life – Morderca zabija kobiety od ponad 100 lat. Nad tą sprawą głowi się młoda agentka FBI.

GameStar
Klimat

22

Project Snowblind – Przepis na superżołnierza: Jeden wojak na zejściu, kupa elektroniki i wojna w Hongkongu.

GameStar
Grywalność

50 **Empire Earth II** – Nowatorstwa to się nie doszukasz, za to znajdziesz kilkanaście godzin świetnej rozrywki.

GameStar CZERWIEC 2005

CO NA PŁYCIE CD/DVD

6. Throne of Darkness
Stań na czele grupy siedmiu samurajów i uwolnij Japonię od panowania demonicznego Szoguna

NEWSY

10. Wieści ze świata gier
Serious Sam znów nadchodzi, Quake IV atakuje, a James Bond jedzie do Moskwy... Świat z perspektywy targów gier komputerowych E3

14. Star Wars: Empire at War

NOWOŚCI

16. The Movies
Życie to nie film...

18. TOCA Race Driver 2006
Znów poczujesz swąd palonej gumy

20. Dreamfall: The Longest Journey
Najdłuższa podróż po piwo bezalkoholowe

TESTY

22. Project Snowblind
Cyberpunkowy shooter ze wszczepami w roli głównej

26. Close Combat: First to fight
Biuro podróży „Marines" zaprasza na wycieczkę do Bejrutu

28. Cold Fear
Sztorm + rosyjska łódź na morzu Barentsa = zombie

32. Pariah
Wirus grypy dał o sobie znać

34. Second Sight
Nie jestem wariatem, jestem psionikiem

36. Psychonauts
Spacer po korze mózgowej

38. Lego Star Wars
Z latarką na klocki

40. Kozacy 2
Niezły Kozak z tego Napoleona

44. Imperial Glory
Nowe spojrzenie na epokę napoleońską

46. Stronghold 2
Budujemy nową twierdzę

50. Empire Earth II
Przez epoki do władzy

52. Star Wolves
Kosmiczni handlarze złomu

54. Nexus: The Jupiter Incident
Bohater z przypadku i jego flota

56. Trackmania Sunrise
Stunts w nowym wydaniu

58. Championship Manager V
Najnowsza wersja Excela

60. 7 Sins
Jesteś playboyem? Siknij na kwiatek

62. Still Life
Mroczna opowieść o seryjnym mordercy

64. Dungeon Lords
Lepiej aby w podziemiach został

68. World of Warcraft vs. Everquest 2
Pojedynek gigantów na topory miecze i czary

TANIE GRY

70. Klasyka
Mało płacisz, dobrze grasz

71. Maluch Racer
Jedna wielka awaria

44 **Imperial Glory** – Absurd goni absurd, a polska flaga jest czerwono-biała. Hiszpanie dostają pałę z historii.

40 **Kozacy 2: Wojny Napoleońskie** – Liczą się wysublimowana taktyka i kilkaset tysięcy żołnierzy.

GameStart!

Jeśli wakacje, to tylko z grami

Wakacje to czas, gdy można odstawić na bok naukę oraz pracę i zająć się wreszcie czymś poważniejszym i znacznie bardziej pożytecznym. Mamy tu na myśli oczywiście granie w gry komputerowe. Które z nich warto zaszczycić wizytą na dysku twardym? W chwili gdy zamykamy numer, wydawcy nie odkryli jeszcze wszystkich atutów przygotowanych na wakacje. Jedni odwlekają premiery, by doszlifować swoje dzieła, inni rozgrywają taktyczną gierkę związaną z gierkowymi targami odbywającymi się w Los Angeles. Kilka ciekawych pozycji już się jednak pokazało. Okładkowy **Project Snowblind** to tytuł, który pozytywnie nas zaskoczył. Podoba nam się cyberpunkowy świat i emocjonująca rozgrywka. Kolejna przyjemna niespodzianka to przygodówka **Still Life**. Ta gra ma niesamowity klimat i mistrzowsko rozgrywaną fabułę. Gdyby gry dostawały Oscary za reżyserię, **Still Life** byłby pewniakiem. Warto zagrać! W numerze znalazło się również kilka emocjonujących pojedynków. Ciekawie zapowiadająca się wymiana ciosów między **Kozakami 2** a **Imperial Glory** skończyła się błyskawicznym nokautem. Pretendent ze stajni Pyro już po 53 sekundach wylądował na deskach. Zupełnie jak Andrzej G. Największe emocje w redakcji wzbudziło jednak starcie gier MMORPG. Aż trzaskały klawiatury i fruwały myszki. Obtłuczeni zarządzamy przegrupowanie. Od sierpnia przechodzimy na cykl miesięczny. Tymczasem życzymy udanych wakacji, oczywiście w towarzystwie gier.

Push the button, to continue
gamestar@idg.com.pl

MAGAZYN

72. Marsz ku gwiazdom
Skąd twórcy gier w klimatach science fiction biorą swoje inspiracje

LISTY

74. Strefa bezcłowa
Celnik atakuje i żadnej litości nie czuje...

OSTATNIA STRONA

75. Stawiamy na wioślarzy
Ile świni jest w jaskini

HARDWARE

76. Wróżenie ze sprzętu
Zapomnij o monitorze

KODY

80. Gdy trzeba się ratować...
IDDQD, IDKFA i życie staje się prostsze

82. ANKIETA

NADAL W SPRZEDAŻY

SZUKAJ W KIOSKACH

THRONE OF DARKNESS

Wymagania sprzętowe:
Procesor: 266 MHz
Pamięć: 64 MB RAM
System operacyjny: Windows 95/98/Me/NT 4.0/2000/XP
DirectX 7 lub nowszy

Siedmiu samurajów rzuca wyzwanie demonicznemu szogunowi. Zapowiada się diablo grywalne starcie

Diablo w japońskich klimatach wypada bardzo efektownie

Daimio może przywrócić do życia pokonanego wojownika

Wiele starć toczy się również w budynkach

Kodeks samurajski nie zabrania ciskania czarów

Japońskie Diablo 2

CD/DVD

Twórców **Throne of Darkness** wyraźnie fascynowała gra **Diablo 2**. Postanowili wziąć z legendarnego hitu wszystkie jego atuty i stworzyć równie grywalny tytuł z fabułą umieszczoną w feudalnej Japonii.

Dowodzisz drużyną siedmiu samurajów, którzy wyruszają do walki z szogunem opętanym przez demona. **Throne of Darkness** to przede wszystkim klasyczna gra hack & slash: wędrujesz przez kolejne poziomy, walcząc z nieprzeliczonymi hordami wrogów i zbierając porozrzucane tu i ówdzie przedmioty.

W grze zastosowano wiele nowatorskich elementów. Każdy z samurajów może używać magii, a samuraj–czarownik jest do niej wyjątkowo predysponowany. Pozostali samurajowie również specjalizują się w określonym rodzaju walki. Szermierz doskonale walczy dwoma mieczami: Skała używa broni powolnych, ale zadających ogromne obrażenia, Łucznik specjalizuje się w broniach dystansowych, a Ninja stawia przede wszystkim na szybkość i zwinność. Na czele drużyny stoi Szogun, sprawny zarówno w szermierce, jak i władaniu łukiem. Każdy z samurajów podczas walki zdobywa doświadczenie i podnosi swoje umiejętności. Najszybciej uczą się ci, którzy najbardziej udzielają się w walce. Jednocześnie możesz kontrolować do czterech samurajów, podczas gdy pozostali przebywają w siedzibie daimyo (daimyo to po japońsku dosłownie „wielkie imię". Od XII do XIX w. określano tak w Japonii najbardziej wpływowych władców feudalnych). Dzięki takiemu rozwiązaniu możesz dopasować aktualny skład drużyny do spotykanych przeciwników. Jeśli w danej chwili gra obfituje w walki na odległość, wprowadź do drużyny Łucznika i Czarownika, a jeśli przeciwnicy cały czas dążą do zwarcia, w drużynie na pewno powinien znaleźć się Szermierz. Wybór składu drużyny to nie wszystko. Możesz również wybrać taktykę walki, polegającą głównie na ustawieniu szyku drużyny, np. zwarty szyk w stylu Żółwia będzie odpowiedni do obrony przed atakiem wielu przeciwników, a rozciągnięty szyk stylu Wija przyda się podczas eksploracji wąskich, krętych korytarzy.

W czasie gry zbierać będziesz prawdziwe stosy różnych przedmiotów. Niektóre z nich wydają się początkowo zupełnie niepotrzebne. Na co komu w walce z demonem przyda się płótno lub jedwab? Nawet najzwyklejsze przedmioty w **Throne of Darkness** mają swoją wartość. W pierwszym etapie gry odnajdziesz Kowala, który przez całą dalszą rozgrywkę będzie nie tylko naprawiał zbroje i miecze samurajów, ale też tworzył zupełnie nowe, magiczne wyposażenie. Tworzenie nowych przedmiotów to zabawa sama w sobie. Równie przydatny okaże się Kapłan, który pomoże odkryć działanie magicznych przedmiotów.

Zachodnie serwisy oceniły grę na średnią ocenę na poziomie 75%.

KLAWISZOLOGIA

ESC – włącz/wyłącz menu gry, wyjście z dodatkowego menu
lewy przycisk myszy – ruch/interakcja z przedmiotami i postaciami
prawy przycisk myszy – wypicie eliksiru/rzucenie czaru
B – ekran Kowala
C – ekran statystyk
D – ekran Daimyo
F – ustawienie formacji
I – ekwipunek
M – mapa
P – ekran Kapłana
Q – księga zadań
R – wycofanie postaci do aktywnych samurajów
S – księga czarów
T – ekran edycji taktyki
X – zmiana broni
1 – użycie przedmiotu podręcznego nr 1
2 – użycie przedmiotu podręcznego nr 2
3 – użycie przedmiotu podręcznego nr 3
4 – użycie przedmiotu podręcznego nr 4
F1 – wybór postaci nr 1
F2 – wybór postaci nr 2
F3 – wybór postaci nr 3
F4 – wybór postaci nr 4
F5 – wybór taktyki nr 1
F6 – wybór taktyki nr 2
F7 – wybór taktyki nr 3
F8 – wybór taktyki nr 4
F9 – wybór czaru nr 1
F10 – wybór czaru nr 2
F11 – wybór czaru nr 3
F12 – wybór czaru nr 4
spacja – następna postać
ALT – wyświetl opisy widocznych przedmiotów

Nie trzeba silnego procesora, ani ogromnego monitora, by poczuć przyjemność z grania

NINTENDO DS™

ZAGRAJ RYSIKIEM

Jak mam na tym grać? To ma dwa ekrany. Czekaj... spokojnie. To jest prostsze, niż myślisz. Możesz użyć do gry rysika. Weź zatem rysik Nintendo DS i dotykaj nim dolny ekran, a otworzy ci to drogę do wspaniałego świata gier. Jeśli zobaczysz kasę, pogrzeb w niej, ujrzysz lampę dżina, potrzyj ją. To takie proste. Rzeczywiście. No, to jest dopiero jazda. Spoko, to dopiero początek...

Frajda, á propos tej supernowoczesnej konsoli, to mało powiedziane. Czy możesz wziąć swojego kompa do parku, szkoły, na zieloną szkołę czy na wakacje? Kto by się na to zgodził i jak go zapakować? Pecet to rzeczywiście problem nie do przeskoczenia, ale są sposoby, żeby nie rezygnować z giercowania nawet w takich momentach, jak wspomniane wyżej. Sprawę załatwia, i to jak, nowatorska pod względem technicznym i wizualnym, konsola **Nintendo DS**. Dzięki baterii litowo-jonowej możemy grać od 6 do 10 godzin non stop po czterogodzinnym ładowaniu baterii.

>KONSOLA JAK FERRARI

Jest tak mała, że z łatwością zmieści się w kieszeniach twoich spodni. Oczywiście lepszym miejscem, no i wygodniejszym, muszę przyznać, jest torba, teczka, czy co tam sobie chcesz. Niemniej, do kieszeni spoko się zmieści. Ale nie o jej wielkość w sensie fizycznym chodzi, ale o wielkość w sensie rozwiązań technicznych i designerskich (oj cieszy ona oczy, cieszy). Zacznijmy jednak od początku, a więc od wyglądu, zanim wgłębimy się w jej mechaniczne trzewia.

Konsola jest szczególnej urody – ma błyszczącą, czarno-srebrną obudowę, ostry kształt i sportowy design. Jej opis przypomina samochody ze stajni Ferrari, ale to też takie małe Ferrari w swojej klasie. Elementy metalowe dodają jej szlachetności i klasy. Dostępna jest, mam nadzieję, w kolorach czarnym i srebrnym. Piszę mam nadzieję, bo w Stanach Zjednoczonych kilka dni po premierze skończyły się jej zapasy w magazynach. Tak więc tempus fugit, jak mawiają starożytni...

>DWA (EKRANY) W JEDNYM

Podnosisz pokrywę i ukazują się dwa bliźniacze ekrany, dwa – naprawdę nie masz zeza. Dolny wyświetlacz jest ekranem dotykowym i głównym kontrolerem urządzenia. Pozwala na sterowanie dotykowe za pomocą rysika. Rysik jest nawet lepszy niż myszka w komputerze. Jest chyba najbardziej intuicyjnym kontrolerem w historii konsol. A może też w historii tworzonej dla graczy wszelakiego typu. Co mi się w nim podoba najbardziej? Wygoda i precyzja w obsłudze. To takie supernarzędzie do giercowania... Teraz przejdźmy do deseru, czyli do górnego ekranu. To podświetlany, trzycalowy, półprzezroczysty, odbijający TFT, kolorowy ekran LCD o rozdzielczości 256 x 192 pikseli z możliwością wyświetlania 260,000 kolorów. Te parametry czynią go, pomimo niewielkich rozmiarów, porównywalnym jakością do monitorów LCD. Gierki w 3D prezentują się kapitalnie, kolory są ostre i nasycone. Dzięki temu szybko przenosisz się w wirtualny świat, stworzony przez autora gry. Nie zapominaj, że cały ten świat trzymasz sobie w rękach. Nawet stół nie jest do tego potrzebny, choć krzesło by się przydało, bo dwie godziny, które szybko mijają, możesz poczuć w nogach. Oczywiście, podczas gry przerwy są konieczne, dla zdrowia. Żeby zabawa była nie tylko przyjemna, ale i wygodna powiększono przyciski, dodano nowy slot kart pamięci oraz ulepszono jakość dźwięku. Głośniczki stereo zapewniają wirtualny dźwięk surround, oczywiście lepsze efekty dają słuchawki, które możemy podłączyć do tego cacka. A wtedy jesteśmy dosłownie zatopieni w świecie Metroida czy Drillera.

>INTERAKTYWNA REWOLUCJA NA KONSOLĘ

Najbardziej jednak nowatorskimi cechami tej wyjątkowej na rynku konsoli są interaktywność i tryb multiplayer. **DS** pozwala na komunikację z innymi użytkownikami za pomocą protokołu IEEE 802.11 oraz własnego Nintendo. W ostatnim przypadku minimalna odległość bezproblemowej gry wynosi 10 m, ale może być większa w sprzyjających warunkach (np. na otwartym powietrzu). Wszystko to za sprawą funkcji wyczuwania innej konsoli **DS**. Nawet kiedy konsola jest w trybie uśpienia, przyjmie, jeśli w pobliżu odbierze sygnały pochodzące z innego **DS**, zaproszenie do czatu czy wspólnej gry. **Nintendo DS** pozwala na wspólną grę nawet 16 osobom znajdującym się w niewielkiej odległości od siebie. To świetna propozycja dla osób, które lubią rywalizację z prawdziwymi graczami wyposażonymi w to samo urządzenie.

Wśród innych, ciekawych możliwości konsolki jest również funkcja Pictochat, pozwalająca użytkownikom **Nintendo DS** na prowadzenie rysunkowo-tekstowych czatów przez moduł bezprzewodowy. Nowe, darmowe oprogramowanie, PictoChat, wbudowane jest w system. Pozwala ono pisać wiadomości rysikiem na klawiaturze umieszczonej na ekranie dotykowym i wysyłać je bezprzewodowo do innego użytkownika **DS** będącego w pobliżu.

Jeśli chodzi zaś o rozgrywkę przez Internet, wystarczy znaleźć się w zasięgu działania tzw. hot spotu, czyli obszaru, na którym udostępnione jest bezprzewodowo łącze internetowe w standardzie zgodnym z wyżej wymienionym i można rozpocząć zabawę. Dzięki interaktywnym funkcjom nie musisz pozostawać sam na sam ze swoją fantastyczną zabawką. Poza wspólną grą możesz prowadzić wirtualne pogaduchy o ulubionych grach, oczywiście na konsolę **Nintendo DS**. Gwarantuję, że jej fani wyczują cię na odległość... Niezwykle nowocześnie rozwiązano kwestię sterowania – oprócz sześciu przycisków w układzie nawiązującym do kontrolerów klasycznych konsol SNES, konsolka posiada wbudowany mikrofon, służący do kontroli gier głosem.

>DO WYBORU, DO KOLORU, CZYLI GRY NA DS-A

Do pełni szczęścia potrzebne są gry – tych, mimo że urządzenie jest nowe, nie zabraknie. Konsolę wyposażono w dwa sloty – pierwszy na gry dla nowej platformy, drugi – na kartridże stosowane w konsolkach GameBoy, z którymi **DS** jest kompatybilne. Do wyboru mamy stare, sprawdzone tytuły, jak rewelacyjny Super Mario 64 DS (konwersja z Nintendo 64), czy dołączane do konsoli demo Metroid Prime Hunters. Do dyspozycji gracze mają także ostatnie hity, jak prezentujący całą masę nowatorskich pomysłów Wario Ware czy Project Rub. Do tego liczna grupa, dzięki kompatybilności z GBA, naprawdę świetnych pozycji.

Jak się okazuje, nie trzeba potężnych procesorów, ogromnych monitorów, aby odczuć przyjemność wizualną i sportową z giercowania. Ta nowa konsola Nintendo wprowadza nową jakość do zabawy – interaktywność. Poza tym oferuje pożyteczne narzędzia do pracy: notatnik, zegar, budzik. Niemniej, jej walory rozrywkowe są nie do przecenienia. To rewolucja na rynku gier. Zapraszam do zabawy, sprawdź, a już od **Nintendo DS** nie odejdziesz prędko. Chyba że wzywają cię obowiązki. No właśnie, muszę kończyć, bo śpieszno mi do niej... ▢

PARAMETRY NINTENDO DS

Data premiery 21 listopada 2004 w Ameryce Północnej; 2 grudnia 2004 w Japonii; 11 marca 2005 w Europie i Australii

Rozmiar (złożona) 148,7 mm (5,85 cali) szer., 84,7 mm (3,33 cali) dług., 28,9 mm (1.13 cali) wys.

Górny ekran Podświetlany, trzycalowy, półprzezroczysty, odbijający TFT kolorowy ekran LCD o rozdzielczości 256 x 192 pikseli z możliwością wyświetlania 260,000 kolorów

Ekran dotykowy Ta sama specyfikacja, jak w przypadku ekranu górnego, z tą różnicą, że jest to przezroczysty analogowy ekran dotykowy

Komunikacja bezprzewod. IEEE 802.11 zastrzeżona forma przez Nintendo; zasięg bezprzewodowy od ok. 1 m do 3,5 m, w zależności od otoczenia; wielu graczy może grać w trybie „multiplayer", używając tylko jednej DS karty do gry

Sterowanie Ekran dotykowy, wbudowany mikrofon z funkcją rozpoznawania głosu, A/B/X/Y główne guziki, krzyżyk, L/R boczne guziki, „Start" i „Select", guziki: startowy i wyboru

Wejście/Wyjście Porty na oba rodzaje „kartridży": Nintendo DS Game Cards i Game Boy(r) Advance Game Pak, terminale na stereo słuchawki i mikrofon

Inne cechy Wbudowane oprogramowanie do PictoChat, pozwalające czatować w jednym czasie do 16 graczom; wbudowany zegar; datownik, budzik; kalibracja ekranu dotykowego

CPUs Jedno ARM9 i jedno ARM7

Dźwięk Głośniczki stereo zapewniające wirtualny dźwięk surround

Bateria Bateria litowo-jonowa pozwalająca na 6 do 10 godzin grania, po czterogodzinnym ładowaniu baterii, zależnie od użycia (np. czy używa się z przerwami), tryb uśpienia, oszczędzający energię; zasilacz AC

Języki angielski, japoński, hiszpański, francuski, niemiecki, włoski

Kolor srebrny i czarny

DVD

FoodForce

Informacje: www.food-force.com

Pełna wersja gry

Gra **FoodForce** to pozycja pozbawiona przemocy, wspierana przez Organizację Narodów Zjednoczonych i ściśle związana z programem pomocy żywnościowej dla najuboższych krajów świata. Jako członek ekipy dostarczającej żywność potrzebującym, będziesz musiał wykazać się zręcznością, ale też umiejętnością planowania, by optymalnie wykorzystać dostępne środki i pomóc jak największej liczbie osób. Będziesz zrzucał pomoc żywnościową ze śmigłowców i samolotów, przygotowywał skład pakietów żywnościowych, zarządzał dostarczaniem pomocy potrzebującym i targował się z terrorystami. Chociaż **FoodForce** znacznie różni się od gier, w które gramy najczęściej, warto w chwili odpoczynku pomiędzy eksterminacją hord zombie i badaniem nawiedzonych podziemi spróbować sił w pomaganiu tym, którzy mieli pecha urodzić się w najbiedniejszych rejonach świata. ▢

DVD

Project Snowblind

Informacje: www.projectsnowblind.com

Wersja demo

Project Snowblind miał być kontynuacją gry **Deus Ex**, tymczasem powstał samodzielny tytuł, będący połączeniem futurystycznego shootera i gry taktycznej. Dla jednego gracza przewidziano osiemnaście misji, a w trybie multiplayer może grać do 16 graczy. W trakcie gry bohater może zdobywać nowe zdolności, dzięki specjalnym wszczepom, podobnym do tych znanych z **Deus Ex**, czy chociażby z polskiego **Chrome**. Będziesz mógł także wypróbować różne pojazdy, a prawdziwym cackiem jest interakcja ze światem gry. Poziomy nie są statyczną scenografią, każdy element może zostać uszkodzony lub zniszczony, a efekty uszkodzeń zależą od rodzaju przedmiotu, np. z przestrzelonych rur leci para, urządzenia elektroniczne sypią iskrami... W wersji demo możesz zagrać w dwie misje: wprowadzającą do gry oraz Opera House. ▢

DVD

Empire Earth II PL

Informacje: www.empire-earth2.com

Wersja demo

Empire Earth II to kolejna odsłona gry strategicznej, w której masz jedyną w swoim rodzaju szansę poprowadzić wybraną cywilizację przez wszystkie etapy rozwoju: od trudnych prehistorycznych początków po nowoczesną technologię. Druga część **Empire Earth** to nie tylko nowoczesna, śliczna grafika, ale też bardziej rozbudowana i skomplikowana rozgrywka. Komputerowi przeciwnicy są teraz sprytniejsi, potrafią dostosowywać swoją taktykę do stylu gracza. Trzeba też obserwować pogodę, która ma istotny wpływ na przebieg gry. **Empire Earth II** została rozbudowana, ale jednocześnie uproszczono sterowanie, aby gracz mógł się skupić na właściwej rozgrywce. Pojawiły się nowe możliwości rozgrywki sieciowej. Na krążku prezentujemy dwie wersje demo: polskie demo trybu dla jednego gracza oraz angielskie demo trybu multiplayer. ▢

DVD

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Informacje: www.brothersinarms-game.com

Wersja demo

Gry akcji osadzone w realiach II wojny światowej pojawiają się z niezwykłą regularnością. Jednak **Brothers in Arms** wnosi nieco świeżości do gatunku, gdyż nie jest to klasyczna strzelanka, ale taktyczna gra akcji. Jako sierżant Matt Baker dowodzisz oddziałem żołnierzy 101 Dywizji Powietrzno-Desantowej, wykonujących trudne misje toczone po słynnym lądowaniu w Normandii. Twórcy gry bardzo wiele wysiłku poświęcili realistycznemu odwzorowaniu efektów pogodowych. Silnik graficzny użyty w grze również jest wart uwagi – pozwala bowiem niezwykle szczegółowo pokazywać duże otwarte przestrzenie i bujną roślinność. Umieszczona na naszej płycie wersja demo zawiera początkowy tutorial oraz dwie misje: Randezvous with Destiny i Action at Vierville. ▢

DVD

PEŁNA WERSJA
- Throne of Darkness
- Food Force

WERSJE DEMO
- X-Plane 8.11c
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Second Sight
- Psychonauts
- Project: Snowblind
- Lego Star Wars
- Legion
- Juiced
- Empire Earth II SP PL
- Empire Earth II MP
- Cloven Crania Meadow
- Chariots of War
- Brother In Arms: Road to Hill 30

FILMY
- Wiedźmin – zwiastun
- The Matrix: Path of Neo
- Star Wars: Ep3: Imladris
- Stalker – film
- Quake IV – zwiastun
- Project: Snowblind
- Pariah – film 2
- Pariah – film 1
- Imperial Glory
- Gothic 3
- F.E.A.R.
- Cold Fear – zwiastun
- CloseCombat – film
- 7 Sins – 3 filmy

GRY FREEWARE
- Vega Strike 0.4.3
- Spice Trade

STRONY WWW offline
- Załoga G nr 54
- Histmag 42–43
- EverZIN nr 21–22
- Esensja nr 46
- @–sport

TRAINERY
- Cold Fear – trainer
- Close Combat: First to Fight trainer

ŁATKI I UAKTUALNIENIA
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Hearts of Iron 2

NIEZBĘDNIK GRACZA
- Zip Genius 6
- Winamp 5.09
- TUGZip 3.2
- Tlen 5.23
- SubEdit b.4040 + codecpack
- Sterowniki NVIDIA 71.89
- Sterowniki NVIDIA (98/Me)
- Sterowniki ATI (Windows 98/Me)
- Spybot Search & Destroy 1.3
- Spamihilator 0.9.9.9
- Skype 1.2.0.41
- Outpost Personal Firewall
- OpenOffice PL
- Mozilla FireFox 1.0.4
- Java JRE 1.5
- IrfanView 3.95
- GTK+ 2.6.7
- GIMP 2.2.7
- Gadu-Gadu 6.1
- DivX 5.21 – Win98/Me
- DivX 5.21 – 2000/XP
- DirectX 9.0c
- Burn4Free 1.1.0.0
- Avast! Home Edition 4.6
- ATI Catalyst 5.5 (Windows 2000/XP)
- ALLPlayer 2.1
- Adobe Acrobat Reader 6.02PL
- Ad-aware SE Personal

n-gage.pl

Bezkonkurencyjna cena!

od 99 zł
(brutto)

699 zł
(brutto)

TELEFON

KONSOLA

Przyjdź do salonów Media Markt, Empik, Saturn i innych dobrych sklepów komputerowych i kup konsolę N-Gage QD oraz najnowsze gry po atrakcyjnych cenach. Korzystając z konsoli, zadzwoń, napisz lub wyślij e-maila do przyjaciół, że wchodzisz do gry.

N·GAGE
NOKIA
The gammer's phone

Media Markt | EMPiK MEGASTORE | SATURN

Dystrybucja Licomp
EMPiK Multimedia (LEM),
www.lem.com.pl

Copyright © 2005 Nokia. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nokia, N-Gage, N-Gage QD i Ashen są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Nokia Corporation. Pro Skater jest zastrzeżonym znakiem towarowym Activision, Inc. i podmiotów stowarzyszonych. Wszelkie prawa zastrzeżone. Tony Hawk jest znakiem towarowym Tony'ego Hawka. Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy handlowe należą do odpowiednich właścicieli. Oprogramowanie Sims Bustin' Out Software i inne materiały © 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, The Sims, i logo „Challenge Everything" są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

>DRUGA WOJNA SECESYJNA

PopTop Software zaplanowało na czwarty kwartał tego roku premierę strategii turowej **Shattered Union**. Przedstawiać ona będzie alternatywną wizję współczesnych czasów, w których Stany Zjednoczone zostały rozdarte kolejną wojną domową. Zadaniem gracza będzie przywrócenie jedności krajowi – w tym celu otrzyma do dyspozycji pełen arsenał nowoczesnego sprzętu wojskowego.

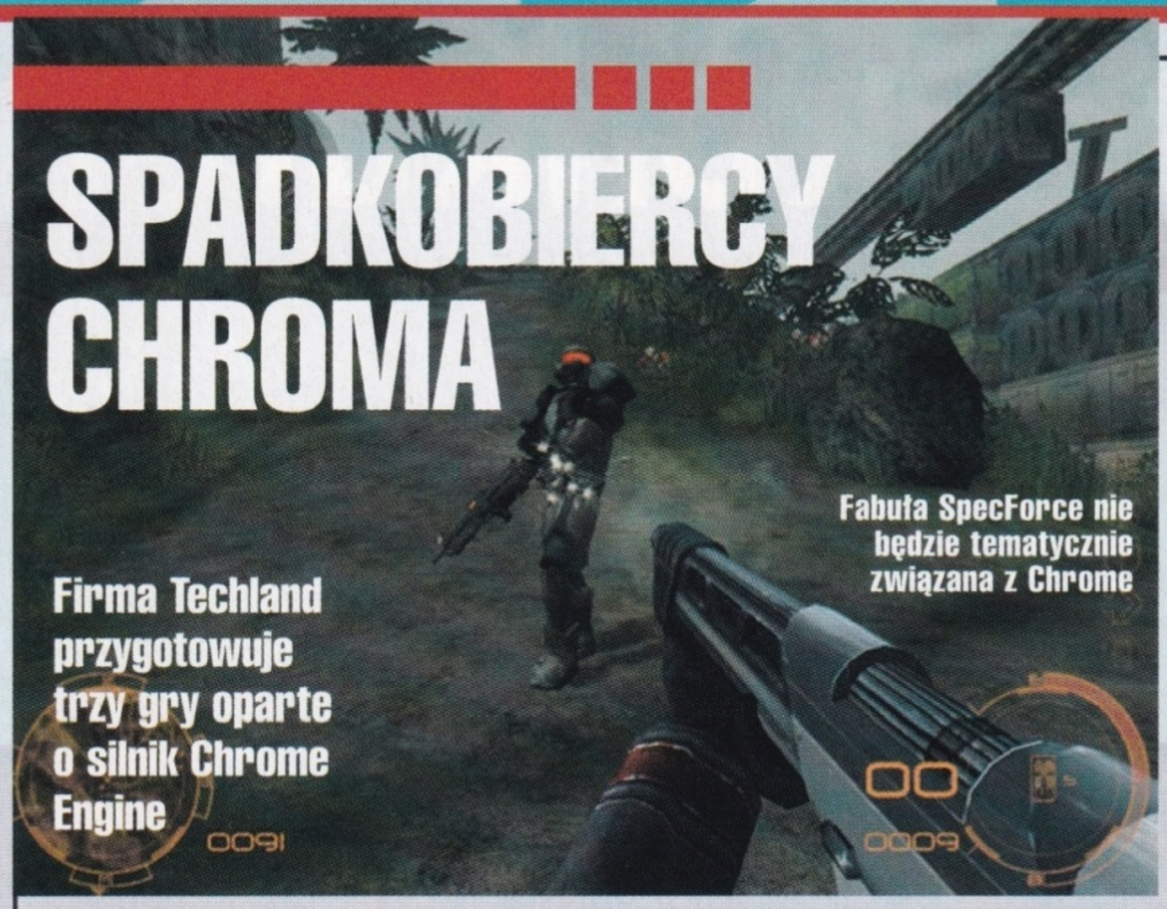
>ROBOCOP W FAZIE DRUGIEJ

Znany z roli Robocopa amerykański aktor Peter Weller udzieli głosu głównemu bohaterowi gry **Codename: Panzers – Phase Two**. Strategia pozwoli graczowi stanąć na czele jednej z trzech stron: Aliantów, państw Osi lub jugosłowiańskiego ruchu oporu. Scenariusz i dialogi opracują David Freeman i Joe Reinkemeyer, którzy wcześniej pracowali m.in. przy serialu *Buffy – postrach wampirów*.

>MARTWE SZALONE ZŁO

Evil Dead: Regeneration to nowa opowieść z serii zapoczątkowanej filmem **Martwe zło**. Ash zostaje oskarżony o zabójstwo i osadzony w szpitalu psychiatrycznym w Sunny Meadows. Tam trafia na szalonego naukowca, doktora Vingo Reinharda, który łącząc moc przeklętego Necronomiconu z technologią powołuje do istnienia nowy rodzaj potworów. Głównemu bohaterowi tradycyjnie udzieli głosu Bruce Campbell. **Evil Dead: Regeneration** pojawi się w sprzedaży latem tego roku.

SPADKOBIERCY CHROMA



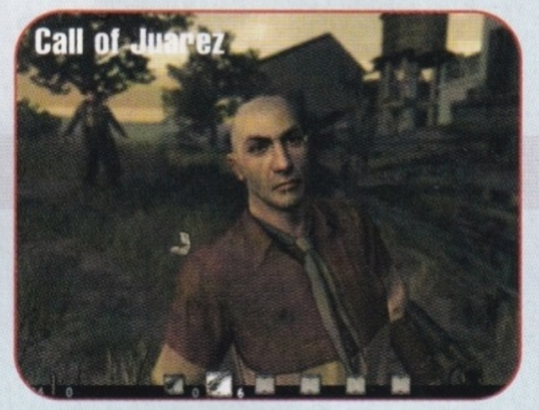
Firma Techland przygotowuje trzy gry oparte o silnik Chrome Engine

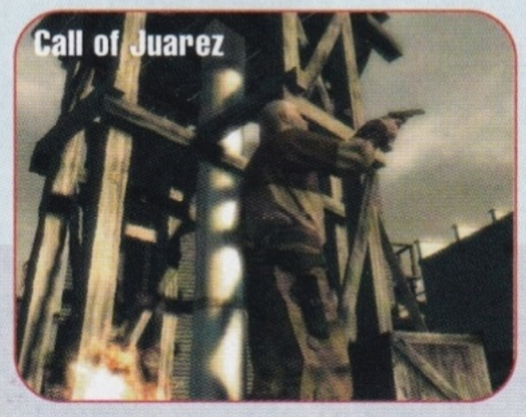
Fabuła SpecForce nie będzie tematycznie związana z Chrome

Westernowy shooter **Call of Juarez** zapowiadano już wcześniej pod tytułem **The Lawman**. W grze wcielisz się w rolę stróża prawa, Raya, albo w ściganego przez niego bandziora Billa.

Nowością przedstawioną na targach E3 jest **SpecForce**, czyli prequel przebojowego **Chroma**. Bohaterami gry będą znani z pierwszej części Bolt Logan i Pointer, którzy służą razem w oddziałach specjalnych.

Kolejny shooter FPP, **Island of the Living Dead**, będzie horrorem, w którym bohater będzie zmagał się z zombie, mutantami i wirusami. ▢





CZWARTY WSTRZĄS

Zamiast Areny, Quake w starym stylu

Activision zapowiedziało na koniec bieżącego roku wydanie czwartej części z kultowej serii **Quake**. Na razie wiadomo, że do rozgrywki powróci scybernetyzowana rasa obcych najeźdźców, Stroggów, znana z drugiej części cyklu. Walkę z nimi stoczy nieugięty Matthew Kane – żołnierz elitarnego oddziału Rhino, wysłanego do boju na rodzimą planetę kosmitów. Szykuje się rzeź! ▢

JAZDA NA STŁUCZKĘ

Rozbijanie wozów nigdy nie sprawiało tyle przyjemności

Invictus Games i Project Three Interactive ciekawie reklamują swój najnowszy produkt, **Cross Racing Championship 2005**. Najmocniejszym punktem tego tytułu ma być oryginalny i starannie dopracowany system niszczenia samochodów. Każdy punkt modelu będzie miał odrębne statystyki wytrzymałości. Zależnie od wypadku, jaki spotka go na trasie, zobaczysz najróżniejsze skutki – zdeformowaną karoserię, latające szczątki, snopy iskier, szyby rozbite w drobną kaszkę. Efekty liczone będą w czasie rzeczywistym, zależnie od kierunków uderzeń, szybkości i innych czynników. ▢

KSIĄŻĘ PERSJI PO RAZ TRZECI

Gdy książę hulał po świecie, jego poddani wznieśli bunt

Na targach E3 Ubisoft zaprezentował trzecią część cyklu **Prince of Persia**. Ujawniono więcej na temat fabuły gry. Tytułowy bohater wraca z ukochaną Kaileeną z Wyspy Czasu do Babilonu. Na miejscu przekonuje się, że w jego ojczyźnie trwa wojna, a poddani zwrócili się przeciwko władcy. Wcześniejsze walki powołały do istnienia mroczne alter ego Księcia, które próbuje go opętać. Aby ratować ukochanego, Kaileena poświęca swe życie i ponownie uwalnia moc Piasków Czasu. **Prince of Persia 3** zapowiada się bardzo ciekawie, zarówno pod względem fabuły, jak i kolejnych usprawnień w walce. Pojawią się także całkiem nowe moce związane z Piaskami Czasu. Pecetowa wersja zaplanowana jest jednak dopiero na trzeci kwartał przyszłego roku. ▢

CONNERY, SEAN CONNERY

Konsolowcy pierwsi wyślą pocztówkę z Rosji

Electronic Arts zapowiedziało kolejną grę o przygodach agenta 007. Tym razem będzie to powrót do klasyki, a dokładniej do drugiego filmu z serii, pt. **From Russia with Love**. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że głosu i wizerunku Jamesowi Bondowi użyczy sam sir Sean Connery, dla którego będzie to debiut w grze komputerowej. Fabuła oparta będzie na filmie, ale wzbogacona o nowe wątki, nowych bohaterów i gadżety, które nie pojawiły się w filmowym pierwowzorze. Na razie mówi się tylko o konsolowych wersjach **From Russia with Love.** Wierzymy jednak, że ekipa EA nie zaniedba pecetów. ▢

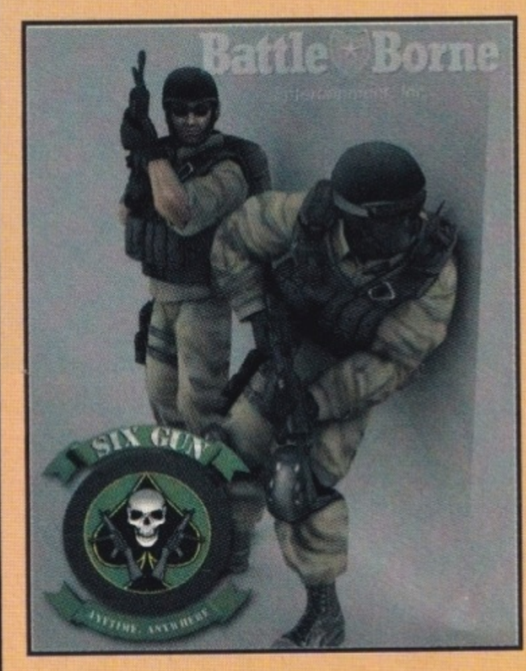
>WYGRAJ Z GŁODEM

Organizacja Narodów Zjednoczonych opracowała niezwykły sposób uświadamiania dzieciom i młodzieży problemu głodu na świecie. Na jej zlecenie stworzono darmową grę komputerową **Food Force**. Pełną wersję gry można ściągnąć ze strony www. Znajdziesz ją również

na naszej płycie. Gra mająca upowszechniać wiedzę o Światowym Programie Żywnościowym obejmuje sześć misji których tematem jest planowanie pomocy żywnościowej, odbudowa kraju i tłumienie konfliktów na fikcyjnej wyspie Sheylan. Idea godna pochwały. Szkoda, że sama rozgrywka jest tak banalnie prosta i prymitywna.

>6GUN SZUKA PRACODAWCY

Producenci taktycznej gry akcji **6Gun** prezentowali ją na targach E3 w nadziei na pozyskanie wy-



dawcy. Chociaż studio BattleBorne nie znalazło jeszcze chętnego na pierwszą część, już poinformowało o pracach nad sequelem.

W **6Gun** gracz stanie na czele tajnego i elitarnego (a jakże!) oddziału szturmowego Gunslinger, wysyłanego przez rząd amerykański tam, gdzie zawiodły wszelkie środki dyplomatyczne, a konieczna jest szybka i dyskretna interwencja. Misje obejmują m.in. odbijanie jeńców, walki w terenie zabudowanym, akcje sabotażowe i patrole – w sumie ok. 50 misji w ramach czterech kampanii.

KOMPANIA BOHATERÓW

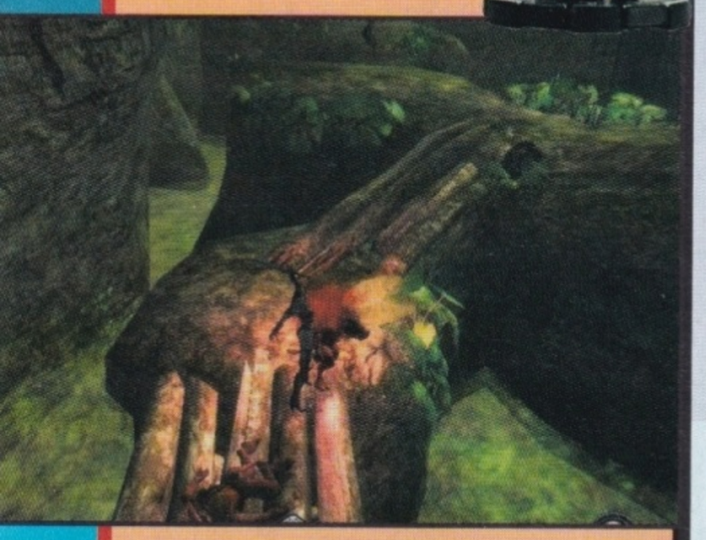
Studio Relic, twórcy **Warhammer 40,000: Dawn of War** tworzą kolejną grę strategiczną. W **Company of Heroes** wezmą na tapetę II wojnę światową. Gracz poprowadzi w niej do walki Kompanię A, od chwili lądowania w Normandii. Twórcy gry zapowiadają niespotykany do tej pory w RTS-ach, wręcz filmowy realizm, w pełni zniszczalne otoczenie i rozbudowaną SI oddziału. W **Company of Heroes** zostanie wykorzystany silnik Essence nowej generacji oraz elementy cenionego Havoka. Gra ukaże się w roku 2006. ▢

>SEKCJA 8 ATAKUJE PECETY

Timegate Studios, twórcy gier strategicznych **Axis & Allies** oraz **Kohan**, zapowiedzieli ukazanie się swojego pierwszego FPS-a, o nazwie **Section 8**. Tytułowa Sekcja 8 to elitarny oddział piechoty podejmujący się najtrudniejszych misji. Szersza publiczność może kojarzyć go z filmu *Basic* (polski tytuł brzmiał właśnie *Sekcja 8*), w którym wystąpili John Travolta i Samuel L. Jackson.

>FIGURKOWA APOKALIPSA

Namco Hometek zapowiedziało wydanie fabularnej gry akcji **Mage Knight Apocalypse**, opartej na popularnej również w Polsce grze figurkowej *Mage Knight*. Gracz poprowadzi swego bohatera przeciwko pustoszącej świat armii pięciogłowego Smoka Apokalipsy. Dużą rolę odgrywać będzie staranny dobór drużyny i umiejętności postaci. Ewolucja bohaterów ma przebiegać dynamicznie – im częściej postać będzie wykorzystywać daną umiejętność, tym łatwiej osiągnie w niej biegłość. Gra ma się ukazać w drugim kwartale przyszłego roku.



>CLOSE COMBAT JAK FENIX

Powstaje kolejna część **Close Combat**, o podtytule **Red Phoenix**. Nowa odsłona serii powraca do klasycznej postaci RTS-a (**Close Combat: First to Fight** jest taktycznym shooterem). Akcja gry została luźno oparta na powieści **Red Phoenix** Larry'ego Bonda, opowiadającej o inwazji Korei Północnej na Południową i drugiej wojnie koreańskiej, która może przerodzić się w III wojnę światową. Premiera zapowiadana jest na początek 2006 r.

SERIOUS SAM NIE ŻARTUJE!

Duke Nukem ma poważnego konkurenta

Chorwackie studio Croteam zapowiedziało na koniec tego roku sequel humorystycznej gry akcji **Serious Sam**. Na potrzeby nowej odsłony shootera tworzony jest silnik graficzny, który wyciśnie siódme poty z Microsoft DirectX 9, nadając otoczeniu możliwie realistyczny wygląd. W **Serious Sam II** pojawi się możliwość prowadzenia pojazdów. Dzięki informacjom od fanów twórcy gry wiedzą, jakie są oczekiwania i zapowiadają, że będzie ona bardziej różnorodna od pierwszej części, ale zarazem zachowa humor, prostotę rozgrywki i szalone tempo akcji. ▢

OTWIERAJÀ SIĘ GWIEZDNE WROTA

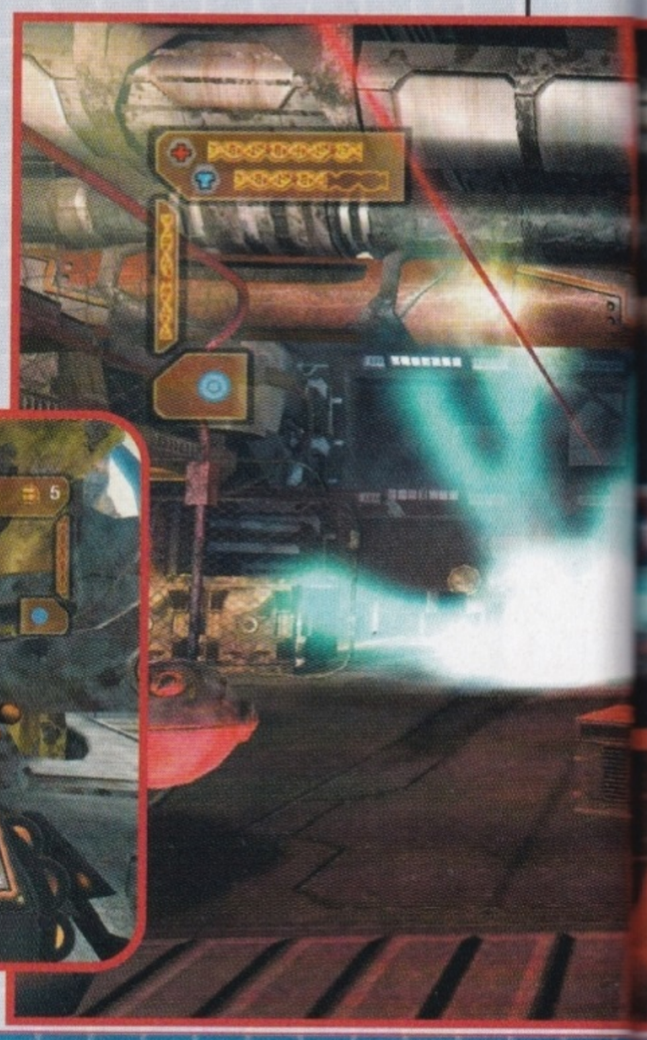
Nad fabułą pracowali serialowi scenarzyści

Na koniec bieżącego roku JoWood zapowiada **Stargate SG-1: Alliance** – strzelankę akcji opartą na popularnym filmie i serialu **Gwiezdne wrota**. Gra będzie opowiadać o walce oddziału SG-1 z bogiem – kosmitą Anubisem. Pojawią się postacie i miejsca dobrze znane fanom serii. Wiadomo już, że głosów użyczą aktorzy występujący w **Stargate SG-1**.
Gra oparta będzie na mocno przerobiony silnik Unreal 2.5. Gracz poprowadzi całą drużynę, a nie pojedynczego bohatera, co oznacza, że pojawią się elementy taktyczne. ▢

ZBIERACZE GENÓW NADCHODZĄ

Pokaż mi swe geny, a powiem ci, kim jesteś

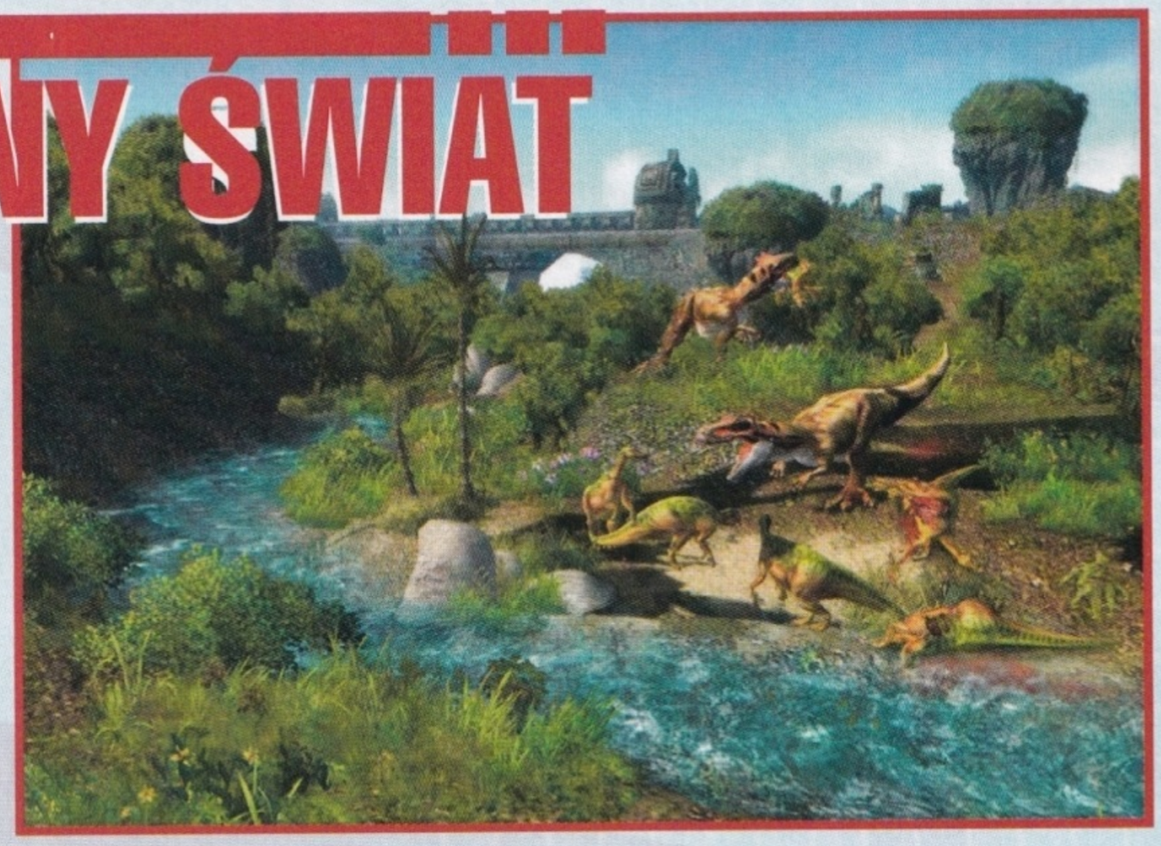
Gatunek shooterów wkrótce wzbogaci się o ciekawy tytuł – **Gene Troopers**, produkcji studia Cauldron. Gra opowiada o świecie, w którym materiał genetyczny jest cennym surowcem, gromadzonym przez specjalnie hodowane elitarne oddziały, tytułowych Gene Troopers. Główny bohater gry i jego córka zostali wbrew woli przemienieni w takich żołnierzy. Teraz nieszczęśnik pragnie zemścić się za to, co spotkało jego rodzinę. Interesująca wizja świata, duża interaktywność, liczne elementy RPG oraz nieliniowa fabuła dobrze wróżą **Gene Troopers**. ▢



ZAGINIONY ŚWIAT

RTS w Jurasic Park

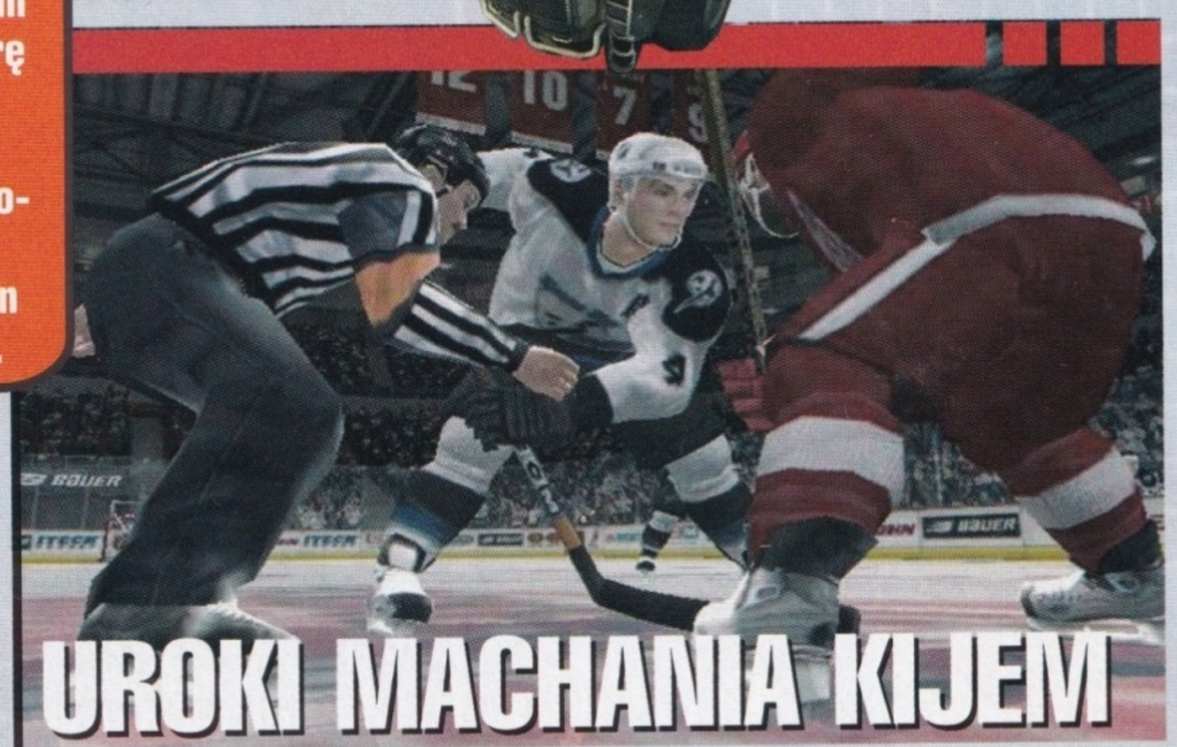
Niezwykle efektownie prezentuje się strategia czasu rzeczywistego **ParaWorld**. Przenosi ona gracza do prehistorycznego świata, gdzie będzie toczył walki z wrogimi plemionami i potężnymi dinozaurami. W grze pojawi się 40 dinozaurów, pięć stref klimatycznych i system zarządzania jednostkami zapowiadany jako rewolucyjny. **ParaWorld** powinien ukazać się jeszcze w tym roku.



APOKALIPTYCZNE CIĘŻARÓWKI

Rosyjski producent gier, Buka, zapowiedział nową postapokaliptyczną grę action-RPG, zatytułowaną **Hard Truck: Apocalyptic Wars**. Jej akcja będzie się rozgrywać w 223 roku po Wielkim Kataklizmie, który spustoszył znany nam świat. Gracz wciela się w kierowcę wielkiej, pancernej ciężarówki, a jego głównym zadaniem jest odkrycie tajemnic zaginionej cywilizacji. Aby to osiągnąć, będzie podróżował przez niebezpieczne obszary, zarabiał i stale podrasowywał swoją brykę. Takich gadżetów (m.in. 30 rodzajów uzbrojenia) nie zobaczysz nawet w MTV.

Niektórzy rodzą się dla światła. Inni rodzą się dla wiecznej nocy – takim hasłem reklamują swą najnowszą grę twórcy serii Max Payne. Będzie to thriller psychologiczny zatytułowany Alan Wake.



UROKI MACHANIA KIJEM

Na komputerowych lodowiskach nie ma lokautu

Electronic Arts ujawniło część szczegółów dotyczących sportowej gry **NHL 2006**. W nowej edycji komputerowego hokeja pojawi się fizyka RPM (*Realistic Puck Momentum*), która sprawi, że silnie uderzony krążek będzie mógł uszkodzić zawodnika na torze lotu czy zerwać siatkę bramki. Z kolei precyzję manewrowania kijem hokejowym poprawi system *Skill Stick*, umożliwiający nowe zagrania i celniejsze strzały. W grze pojawią się takie smaczki, jak wpływ widoku pokancerowanej twarzy zawodnika na morale rywali.

>POWRÓT RYCERZY ŚWIĄTYNI

Studio Starbreeze ujawniło szczegóły na temat planowanego sequela gry przygodowej **Knights of the Temple**. Jego bohaterem ponownie będzie templariusz Paul de Raque, który znów stanie do walki z piekielnymi mocami siejącymi

zamęt w XIII-wiecznej Europie. Poza wątkiem głównym pojawi się osiemnaście pobocznych misji, możliwych do wykonania w dowolnej kolejności. Dużą rolę odgrywać będą interakcje z napotkanymi postaciami – system prowadzenia dialogów zostanie bardzo rozbudowany. Twórcy zapowiadają też rozwój postaci rodem z RPG.

>DEMONY – DIABLO-KLONY?

Polska grupa Aazero przymierza się do wydania gry action-RPG pod tytułem **Deamoneth**. Pod wieloma względami tytuł inspirowany jest słynnym **Diablo**. Twórcy zapewniają jednak, że będzie to coś więcej niż tylko klon słynnego hitu. Świat **Deamoneth** przedstawiony zostanie w 3D. Z innych ciekawostek: gracz będzie jeździł konno i zmieniał się w wilkołaka czy wampira. Znacznie bogatsza ma być też fabuła. Aazero poszukuje współpracowników.

>NFS POSZUKIWANY

Na listopad tego roku EA zapowiada kolejną część popularnych wyścigów – **Need for Speed: Most Wanted**. W przeciwieństwie do **Underground 2**, w nowej grze mniejszy akcent zostanie położony na fabułę, a więcej uwagi poświęci się wyścigom. Najważniejszą nowością będzie policja – bicz na piratów drogowych. Uczestnicy wyścigów będą nie tylko rywalizować pomiędzy sobą, ale i gliniarzami. Im więcej nielegalnych wyczynów, tym wyższe zajmiesz miejsce na czarnej liście stróżów prawa.

>AUTOMANII CIĄG DALSZY

Pod koniec tego roku pojawi się gra utrzymana w podobnym klimacie co **Hard Truck**. Będzie to MMORPG pod tytułem **Auto Assault**. Także tutaj akcja zostanie osadzona w zniszczonym świecie przyszłości, a gracze będą toczyli walki rozbijając się w podrasowanych samochodach. Każdy uczestnik rozgrywki będzie należał do jednej z trzech frakcji: ludzi, mutantów lub biomeków. W **Auto Assault** zostanie wykorzystany znakomity silnik Havok 2. A my nadal cierpliwie czekamy na symulator jazdy wybuchowym autobusem, w godzinach szczytu, z Sandrą Bullock za kierownicą.

>Z LONDYNU DO PIEKŁA

Flagship Studios, grupa skupiająca twórców **Diablo II**, z dawnego Blizzard North, ogłosiła prace nad nową grą cRPG, pod tytułem **Hellgate: London**. Świat przyszłości zaatakowały istoty z piekła rodem. Ukrywające się niedobitki ludzkości walczą o przetrwanie. Najważniejszą grupą walczącą z demonami są Templariusze, posługujący się zarówno starożytnymi artefaktami, jak i najnowszymi osiągnięciami techniki. **Hellgate: London** połączy elementy RPG z walką w FPP. Planowane jest częściowe wykorzystanie systemu drzewek umiejętności z **Diablo II**. Termin premiery nie jest jeszcze znany. ▢

Silnik graficzny Alamo daje spore możliwości

PORZĄDNA STRATEGIA W ŚWIECIE STAR WARS

Od zimnej Hoth po gorącą Tatooine. Wojna toczy się wszędzie

Gazem! Zaczyna się trzeci epizod

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Imperium idzie na wojnę – przyłącz się lub giń

Po dwóch spektakularnych porażkach (**Force Commander** i **Galactic Battlegrounds**) z dużą ostrożnością przyjęto informację o pracach nad kolejną gwiezdną strategią – **Empire at War**. Wszystko jednak wskazuje, że tym razem będzie sukces. Imperium wydaje się doskonale przygotowane do wojny.

>MOC, HONOR, OJCZYZNA

Konflikt przedstawiony w grze prezentuje czasy, które ujrzysz w filmowej **Zemście Sithów**. Nowo powstałe Imperium zmaga się z początkami Rebelii. Działania wojenne będą się toczyć w całej galaktyce – na ziemi i w kosmosie. Do dyspozycji zostanie oddanych ponad dwadzieścia lokacji, takich jak Yavin, Tatooine czy mroźna planeta Hoth. Podobnie jak w starym **Star Wars: Rebellion**, będziesz musiał zająć wszystkie planety, aby zwyciężyć. O wyglądzie poszczególnych lokacji można mówić bardzo dużo. Na potrzeby gry stworzony został silnik graficzny zwany Alamo. O jego możliwościach przekonują screeny. Majestatycznie kroczące AT–AT, czy lecąca flotylla gwiezdnych niszczycieli naprawdę wzbudzają przerażenie. Liczba szczegółów jest oszałamiająca. Widać nawet maleńkie myśliwce TIE krążące wokół jednostek macierzystych!

Admirał Ackbar
Pochodzący z Mon Calamari admirał Ackbar stworzył plan ataku na drugą Gwiazdę Śmierci i osobiście go poprowadził. Po utworzeniu Nowej Republiki został głównodowodzącym sił zbrojnych.

Generał Crix Madine
Zasłużony dowódca sił specjalnych Imperium. Ostatnie zadanie, jakie otrzymał, było tak okrutne, że odmówił wykonania.

>DZIEDZICTWO THRAWNA

Empire at War powinno zadowolić najbardziej drobiazgowych fanów strategii. Kluczem do zwycięstwa będzie mądra taktyka, bowiem będziesz musiał myśleć długofalowo. Warto uwikłać wroga w nic nieznaczące starcie na drugim końcu galaktyki, aby w tym czasie uderzyć tam, gdzie się najmniej spodziewa. Równie istotne będzie odpowiednie dobranie wojsk – nie ma co się pchać na Endor z dywizją AT–AT.
Po dokładnym rozplanowaniu elementów strategicznych, gra przenosi się na poziom taktyczny, czyli bezpośrednie dowodzenie bitwą. Tutaj również trzeba się wykazać zmysłem dowodzenia. Bardzo istotne znaczenie będzie miało ukształtowanie terenu. Jego umiejętne wykorzystanie może przesądzić o losach całej bitwy. Jako dobry generał będziesz musiał dbać o swoich podwładnych, choćby dlatego, że będą ci towarzyszyć przez całą kampanię. Czasami lepiej wycofać wojska i oszczędzić ludzi, niż zdobyć teren przy ogromnych stratach i nie być zdolnym do jego utrzymania.

Wielki Admirał Thrawn
Jego atutem były niespotykane zdolności taktyczne. Pięć lat po śmierci Palpatine'a objął władzę nad resztkami Imperium.

>MARSZ IMPERIALNY

Wszystkie atuty wydają się być po stronie **EaW**. Wybitna grafika, innowacyjne rozwiązania i oczywiście nieśmiertelna muzyka Johna Williamsa oraz etatowego kompozytora *Westwood*, Franka Klepackiego. Jednak najbardziej przyciągające do nowego **Star Warsa** są wszystkie obiecywane opcje taktyczne. Imperium pójdzie na wojnę dopiero w październiku. ▢

Garm Bel Iblis
Jeden z ojców założycieli Sojuszu. Uważany za najwybitniejszego stratega Rebeliantów. Po zniszczeniu Alderaan, Bel Iblis rozpoczął własną wojnę z Imperium przy użyciu prywatnej floty.

Bitwy w zielonych zakątkach galaktyki zapowiadają się malowniczo

Do starć dojdzie również w przestrzeni kosmicznej

FILM CLIVE`A BARKERA

HELLRAISER III

PIEKŁO NA ZIEMI

Kontynuacja najsłynniejszego horroru wszech czasów

w Kinie Domowym – Magazynie DVD już w czerwcu !

KINODOMOWE

MAGAZYN DVD

Jeśli chcesz wystąpić we własnym filmie, możesz zeskanować swoje zdjęcie

■ Krupik

The MOVIES

ZAMIAST SIEDZIEĆ W SZKOLE, MOŻNA PÓJŚĆ NA SKRÓTY I ZOSTAĆ GWIAZDĄ FILMOWĄ. A MOŻE... PÓJŚĆ KROK DALEJ I ZOSTAĆ SZEFEM WYTWÓRNI?

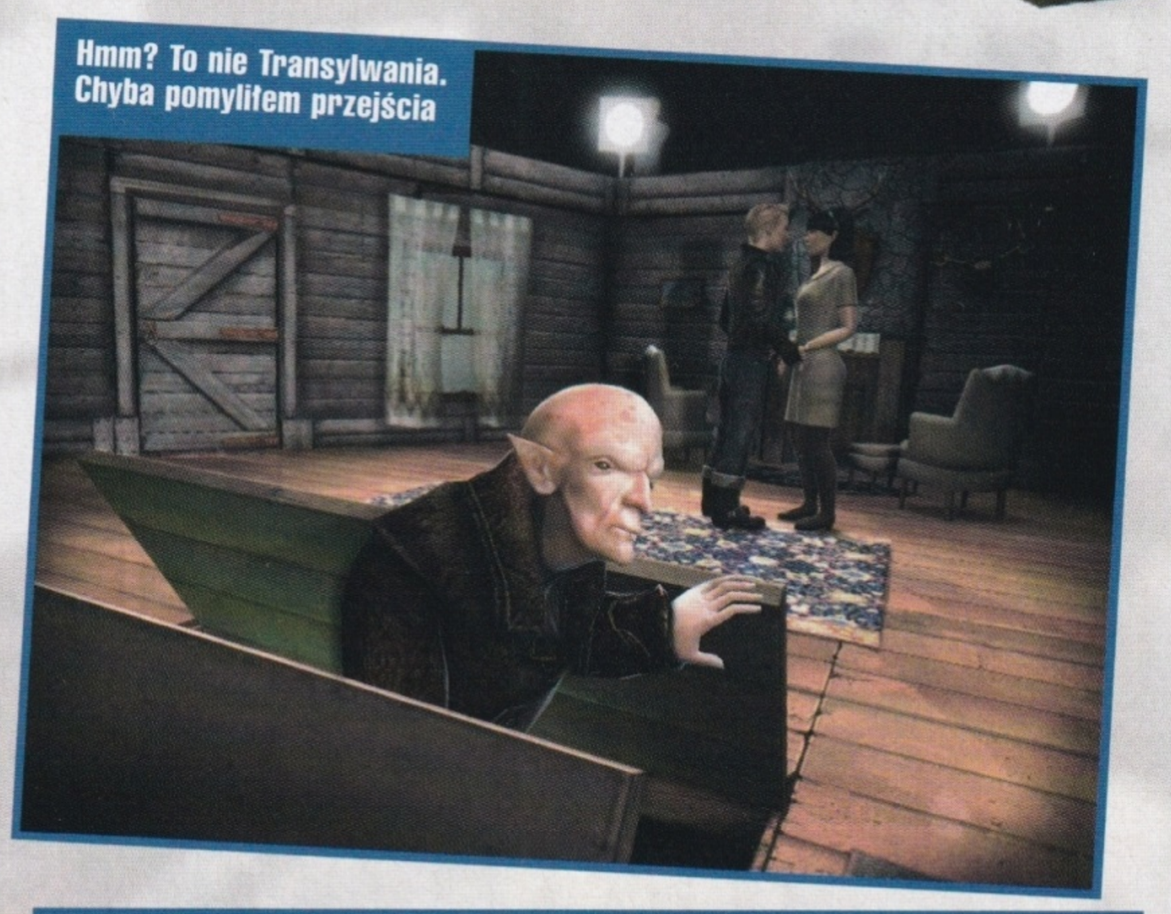
Nazywam się Brown. Joseph Brown. Nieważne zresztą, jak się nazywam. Ważne, kim jestem. Mam wielkie studio filmowe **The Movies**. Wieki temu, kiedy jeszcze byłem młodzieńcem, a nie starym grzybem, dostałem je w prezencie od przyjaciela. Któregoś dnia, gdzieś w 1920 roku, przyszedł do mnie i powiedział: – Jos, emigruję na Bahama. Nie wierz plotkom, że uciekam przed wierzycielami. Po prostu wybieram się na dłuższe wakacje. Zostawiam ci moje studio filmowe. Rób z nim, co chcesz, ale to najlepszy z moich interesów.

No i pojechał. A ja zostałem szefem najprawdziwszej wytwórni filmowej. Najpierw nie było łatwo. Co będę ukrywał. Miałem całkiem sporo na głowie. Na szczęście mój przyjaciel zostawił mi do dyspozycji kompetentnych doradców, którzy gotowi byli wyręczyć mnie w wielu sprawach. Właściwie mogłem wybrać sobie tylko jeden obszar zainteresowania, np. robienie filmów, a nie zajmować się zarządzaniem. Albo odwrotnie. Ale co tam, jestem ambitny, więc zabrałem się za wszystko. A nie było tego mało.

>MAŁY BUDOWLANIEC

Najpierw trzeba było rozbudować studio. No wiecie, w byle budzie żadna gwiazda nie zechce pracować. Musiałem zająć się najdrobniejszymi szczegółami. Od postawienia palm na ziemi do załatwienia odpowiedniej jakości toalet. W miarę upływu czasu okazywało się, że muszę też postawić różne budynki, żeby podążać za nowinkami. Dzięki nim mogłem zostawić konkurencję z tyłu. A miałem co odkrywać. Nie tylko nowe kostiumy, scenerie do filmów, ale także technologie unowocześniające sposób udźwiękowienia produkcji, czy pozwalające na przerzucenie się z czarno-białych filmów na kolorowe. Nie zapominajcie, że moje studio rozwijałem przez cały XX w. A działo się wtedy w branży, oj działo!

Ufff, nie było wcale tak łatwo, zwłaszcza że wszystkie wspomniane luksusy kosztują. Musiałem zadecydować, ile wyłożyć na napisanie scenariusza, przygotowanie scenerii i zatrudnienie aktorów. Taaak, aktorzy, scenarzyści i inne darmozjady... to znaczy... chciałem powiedzieć... artyści.



Hmm? To nie Transylwania. Chyba pomyliłem przejścia

Zobacz, kto siedzi za kamerą. Toż to Majkel!

Za grę The Movies odpowiada Peter Molyneux, praojciec gatunku simów

Joe odjechał w kierunku zwisającej dekoracji

i wstawiając je do gry zatrudnić się jako aktor. Może to początek twojej wielkiej kariery?

Ci niedzielni kierowcy znów zastawili mi przyczepę

Wiedzieliśmy, że „M jak miłość" to ściema

Na jaszczura? Z bronią?

PRAWDA EKRANU

- Najwięcej pocałunków naliczono się w *Don Juanie* z 1926 roku – było ich aż 127.
- Najmłodszą osobą, która dostała Oskara, była pięcioletnia Shirley Temple.
- A oto parę prawdziwych nazwisk sławnych aktorów:
Fred Astaire – Frederick Austerlitz
Marlene Dietrich – Maria Magdalene von Losch
Greta Garbo – Greta Gustafsson
Judy Garland – Frances Gumm
- Aktor Tom London (1883–1963) wystąpił w największej liczbie filmów, w ponad dwóch tysiącach!
- Największą popularnością wśród filmowców cieszy się bajka o Kopciuszku, która doczekała się aż 58 ekranizacji.
- Najwięcej scen przemocy zawierał film z 1984, zatytuowany *Red Dawn* – 134 na godzinę, czyli 2,23 na minutę.

>PARADA GWIAZD

Żeby robić filmy, trzeba mieć aktorów (chyba że chcesz kręcić dokumenty o życiu swojej rodziny). Tutaj dopiero zaczęła się zabawa. Gwiazda, jak każdy wie, ma swoje wymagania i swoje... eee... słabości. Na początku wynająłem mało znanych aktorów, bo na tyle pozwalał mi budżet. No i miałem nadzieję, że nie będzie z nimi kłopotów. Nie mogłem się bardziej mylić. Po pierwsze, gwiazda musi mieć odpowiednią przestrzeń na planie. Czytaj luksusową przyczepę. O jej samopoczucie musi też dbać wielu specjalistów: masażyści, fryzjerzy, makijażyści i osobiści trenerzy. Całe to tałatajstwo pałęta się za twoimi gwiazdami i zżera kasę. Ale cóż... Od czasu do czasu warto także zadbać o sławę, zatrudniając fotografa, który znienacka zrobi jakieś pikantne zdjęcie, co podgrzeje atmosferę dookoła naszej gwiazdy. A to wszystko kosztuje. Pół biedy, jak aktorzy nie mają nałogów. A mogą uzależnić się od różnych środków czy wpaść w depresję, co oczywiście nie wpływa dobrze na ich pracę (zwłaszcza gdy musisz ich wysłać na odwyk). Mówię wam, ubaw po pachy! A jak zbytnio poświęcisz się jednej gwieździe, inne poczują się zaniedbane i zaczną stroić fochy. A skoro moje studio rozwijałem od początku XX w., to z upływem czasu niektóre aktorki stawały się po prostu za stare na określone role. A weź im wytłumacz, że ich czas na granie Julii minął jakieś 60 lat temu?

>CISZA NA PLANIE!

A co pozostaje, gdy już w pocie czoła zadbasz o szczęście swoich pupili? No... można jeszcze zacząć robić filmy i wreszcie na tym wszystkim zarabiać. Pamiętajcie, że na początku nie było wcale tak łatwo. Trzeba było pamiętać o wielu zasadach. Już pokazanie przez aktorkę kostki było uważane na początku XX w. za szczyt pornografii. Czasami trzeba było jednak podjąć odważne decyzje. W końcu chciałem być także pionierem kinematografii. Musiałem jednak pamiętać, żeby dostosować moje filmy do odpowiedniego okresu, nie przesadzając z ich śmiałością. Chcecie wiedzieć, na czym polegała moja praca na planie? Na wszystkim! Najpierw trzeba było zadecydować, jaki gatunek nam odpowiada i do tego dobrać odpowiednią scenerię. W latach 30. XX w. modne były westerny. Najpierw wybierałem więc odpowiadającą im scenerię. No wiecie, taką z saloonem, frontowymi częściami domów i innymi dekoracjami. Mogłem sobie wybrzydzać, bo na przestrzeni lat moi specjaliści przygotowali ponad 2000 scenerii. A mogłem jeszcze dołożyć co nieco do tego, co wymyślili. Dostosować oświetlenie, dodać jakiś rekwizyt. Potem musiałem zadecydować, jak śmiałe mają być sceny. Mogłem poruszać się między dwoma skrajnościami: pójść na całość (kowboje łamali sobie wtedy kości), czy też zupełnie się ograniczyć (przeciwnicy jedynie się policzkowali). Potem wystarczyło kręcić scenę za sceną, ujęcie za ujęciem, zmieniać ustawienia kamery, gonić za aktorami, którzy spóźniali się na plan. Ale jaką się ma satysfakcję, gdy człowiek potem patrzy, jak jego film odnosi sukces. No... albo i nie odnosi... Ale liczą się też wartości artystyczne, nie?

>CISZA NA PLANIE

A nie powiedziałem wam jeszcze o najlepszym! Otóż na jesieni 2005 roku (tak, jestem aż tak stary) pojawiła się zupełnie nowa możliwość! Otóż na stronie niejakiego pana Petera Molyneuxa i jego studia Lionheart można umieszczać swoje własne dzieła, które wszyscy podziwiają (albo krytykują!). To cudownie, zwłaszcza że od pewnego czasu sam piszę scenariusze do moich dzieł! Nieźle, co? ▢

Co to za obmacywanie się w miejscu pracy?

The Movies zapowiada się ciekawie. Zwłaszcza że będzie dostosowany do potrzeb zarówno osób lubiących skomplikowane symulacje, jak i wolących prostszą rozrywkę.

Krupik

- **Gatunek:** *strategia*
- **Premiera:** *sierpień 2005*
- **Producent:** *Lionhead Studios*
- **Wydawca:** *LEM*
- **Prognoza:** *bardzo dobra*

Nowa Toca Race Driver ma się wyróżniać niespotykaną dotąd liczbą dyscyplin dostępnych w

Toca 2006 TM

RACE DRIVER

Gdyby komputer potrafił oddawać zapachy, że powietrze jest aż gęste od oparów

Zibi

Wielkimi krokami zbliża się premiera najnowszej **Toca Race Driver**. Trzecia odsłona wyścigowego szlagieru Codemasters została już oficjalnie zapowiedziana i trafi w ręce graczy jesienią tego roku. Czego należy się po tej grze spodziewać? Autorzy wypowiadają się o swym dziecku w samych superlatywach. No cóż, inaczej im nie wypada. Przejdźmy do konkretów.

>MAKSIMUM WRAŻEŃ

Przed tobą ponad 30 kategorii wyścigowych. Zmagania samochodów turystycznych, rallycrossowych, oldtimerów, aż po Formułę 1. Takiej mnogości dyscyplin w jednej grze jeszcze nie było. To główne założenie, z którego wyszli autorzy. Dać graczowi jak największy wybór i niech się sprawdza. Według zapewnień wszystkie dyscypliny zostaną dopracowane tak, by dać wirtualnemu kierowcy maksimum wrażeń, jakie oferuje dana dziedzina sportu samochodowego.

Gdy oślepia cię słońce, włącz wycieraczki

To był królik? Królik! Skąd do diabła wziął się na torze królik!

Wyścigi zostaną dopracowane tak, by dać graczowi maksimum wrażeń

W trybie kariery koncentrujesz się na preferowanym przez siebie rodzaju wyścigów. Dostępnych będzie siedem opcji: GT, Touring Cars, Historic, Open Wheel, Off Road, Rally i Oval. Przykładowo, w Open Wheel zaczynasz jako kierowca gokarta i wspinasz się po kolejnych szczeblach kariery, której szczytem jest team Formuły 1: BMW – Williams.

>JAKOŚĆ

Czas wspomnieć coś o maszynach, którymi przyjdzie ci się ścigać. Tu Co-

jednej grze. Wierny model jazdy ma pozwolić graczowi odczuć specyfikę poszczególnych dyscyplin

Renault Clio – marzenie każdego rajdowca

Firebird kotuje. Jeszcze chwila i poderwie się do lotu

zapewne poczułbyś, benzyny

demasters zastrzega, że nie zamierza uciekać się do uproszczeń, jakie funkcjonują w większości gier. Cóż bowiem z tego, że wozów jest mnóstwo, skoro różnią się tylko wyglądem. W najnowszej **Toca Race Driver** stawia się na jakość, a nie ilość. Każdy model zawarty w grze ma wiernie oddawać specyfikę jazdy oryginału. Samochodów nie będzie zatem oszałamiająco dużo, ale wśród tych, które dane ci będzie prowadzić, znajdą się najbardziej znane, czasem wręcz legendarne modele. Już poprzednie odsłony gry pozwalają oczekiwać grafiki na wysokim poziomie. Co do strony dźwiękowej... jeszcze dziś pamiętam głuchy pomruk ośmiu cylindrów mercedesa z pierwszej **Toca Race Driver**. A ma być jeszcze lepiej.

Stosunkowo niezły model zniszczeń znany z poprzednich części gry zostanie jeszcze poprawiony. Podobno ma być odczuwalne na kierownicy nawet bicie kół spowodowane nadpaleniem gum przy ostrym hamowaniu. Wizualną stronę zniszczeń wozu ma świetnie oddawać nowy silnik gry.

Co ważne, nie tylko twój samochód będzie podatny na uszkodzenia. Pojazdy rywali również czasami zawiodą, co w sprzyjających okolicznościach pozwoli ci wygrać zawody. W zwycięstwach powinno pomóc także poprawione AI komputerowych przeciwników. Im także będą zdarzać się błędy i nieprzewidywalne wpadki. Na łut szczęścia jednak bym nie liczył. Trzeba będzie raczej skoncentrować się na własnych umiejętnościach i taktyce. Tak, tak – na taktyce. Zjazd do strefy napraw w niewłaściwym momencie ograniczy szanse na wygraną do minimum.

>WRAŻENIA

Przyznaję szczerze, że byłem zafascynowany pierwszą częścią **Toca Race Driver**. Może nie tyle samymi wyścigami, ile pomysłem połączenia sportowych zmagań na torze z wątkiem fabularnym. W **TCR** spotkałem się z tym po raz pierwszy i powiem, że Codies mile mnie zaskoczyło. Pogaduchy z piękną Melanią czy awantura z kierowcą konkurencyjnego teamu dodawały smaczku i znakomicie podnosiły grywalność. Sprawiały, że jakoś bardziej chciało się jeździć.

Najnowsza **Toca** będzie kontynuować to połączenie. Story driven ma być ważnym elementem gry. Filmowe wstawki przybliżą ci postać kierowcy, w którego się wcielasz. Autorzy obiecują też nowe charakterystyczne postacie, a także nieco szoferskiego humoru. Ponadto scenki będą zawierały wiele interesujących informacji na temat poszczególnych dyscyplin sportu motorowego.

>PRZED PREMIERĄ

Jaka będzie nowa **Toca**, przekonamy się już niedługo. Oby autorzy nie poszli w stronę kolorowej zręcznościówki, jak to stało się z **Colinem McRae**. Przykro by było, gdyby tak skończył kolejny legendarny tytuł.

CAŁA PRAWDA O TRD 3

Fragmenty wypowiedzi Gavina Raeburna z Codemasters.

Na wstępie muszę powiedzieć, że nowa Toca to prawdziwy skok jakościowy w stosunku do innych gier znanych na Ziemi. Fascynująca grafika, porywający wręcz dźwięk, a przede wszystkim wprost genialna grywalność – to zalety naszego nowego produktu.

W porównaniu z poprzednimi wydaniami tego tytułu poprawiliśmy niemal wszystko. Zaczynając od nowego, i tu muszę dodać, lepszego engine, na okładce opakowania kończąc... Najbardziej ekscytujące są jednak pewne nowości w grze, o których niestety nie mam pojęcia. I to mnie kręci!

Trzecia odsłona Toca Race Driver osiągnie wyżyny doskonałości. W skrócie powiedziałbym, że będzie to doskonałość doskonała.

Dźwięki nagrywano oddając głos oryginalnym modelom aut

Z doświadczenia wiem, że na buńczuczne zapowiedzi autorów należy patrzeć z przymrużeniem oka. Według mnie Toca 3 będzie nieco podkręconą wersją poprzedniczki.

Zibi

Toca Race Driver 3

- **Gatunek:** *Wyścigi*
- **Premiera:** *jesień 2005 r.*
- **Producent:** *Codemasters*
- **Wydawca:** *CD Projekt*
- **Prognoza:** *dobra*

Trójka bohaterów, trzy różne światy. Aż strach pomyśleć, ile to

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

■ **Krupik**

NA KOLEJNE PRZYGODY APRIL RYAN PRZYJDZIE CI POCZEKAĆ AŻ DO 2219 ROKU

Zanim jednak miłośnicy **The Longest Journey** popędzą do apteki po środki uspokajające, uściślimy, że we wspomnianym roku 2219 będzie się rozgrywać akcja drugiej części tej przygodówki. A ukaże się ona już pod koniec tego roku! Dla fanów mamy jednak dobre i złe wiadomości.

>TROCHĘ DOBREGO...

Zaczniemy od tych dobrych. Kontynuacja **The Longest Journey** wyjdzie spod ręki tych samych twórców, norweskiej firmy Funcom, dzięki czemu można być spokojnym o zachowanie podobnej konwencji. Poprzednia część odniosła sukces nie tylko dzięki przemyślnym zagadkom, ale takiemu przedstawieniu świata (a nawet dwóch), że miało się wrażenie jego realności. Ta gra po prostu miała swoją duszę, coś, czym mogą się pochwalić tylko najlepsze produkty ze świata gier, książek i filmu.

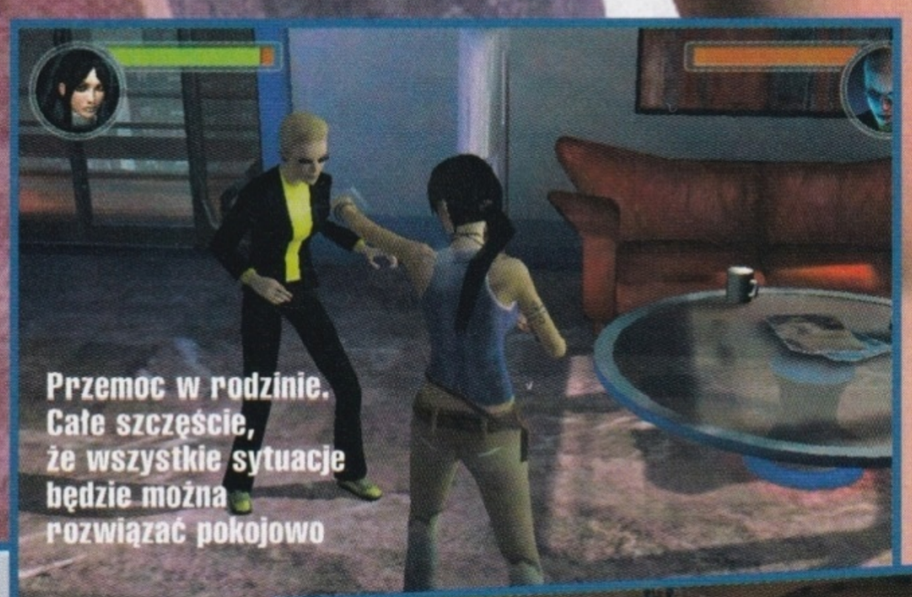
I tym razem będziemy podróżowali przez różne, oryginalnie przedstawione światy, co było elementem charakterystycznym poprzedniej części. W **Dreamfall: The Longest Journey** do znanych nam: magicznej Arcadii i nowoczesnego Starka (czyli Ziemi w 2219 r.), dołączy kraina Winter. Na okrzyki zachwytu już teraz zasługuje grafika. Tym razem, w odróżnieniu od pierwszej części, będzie ona trójwymiarowa, a przedstawienie akcji z punktu widzenia trzeciej osoby przypomina nieco sławnego **Tomb Raidera**. Nie zabraknie tutaj zarówno fantastycznych krain, jak i nowoczesnych miast. Esteci na pewno będą wniebowzięci. Wszystko już teraz prezentuje się znakomicie.

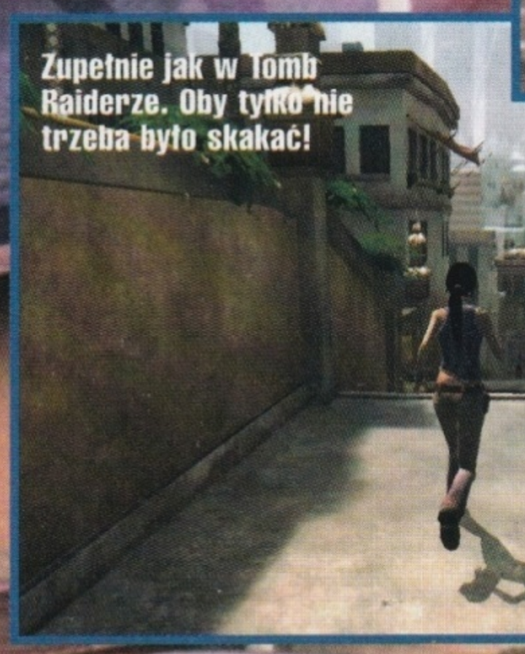
Dobrą wiadomością dla wszystkich jest z pewnością to, że sterowanie zostanie znacznie uproszczone. Nowością ma być system tzw. focus field. W praktyce polega on na pojawianiu się strumienia światła, którym bohater omiata otoczenie. Jeśli trafi na coś ciekawego, może wejść z tym w interakcję, wybierając spośród podanych opcji. Zostaną one także połączone z dogłębnymi wyjaśnieniami, które pojawią się na dole ekranu. Specjalnie dla osób, które lubią wiedzieć więcej!

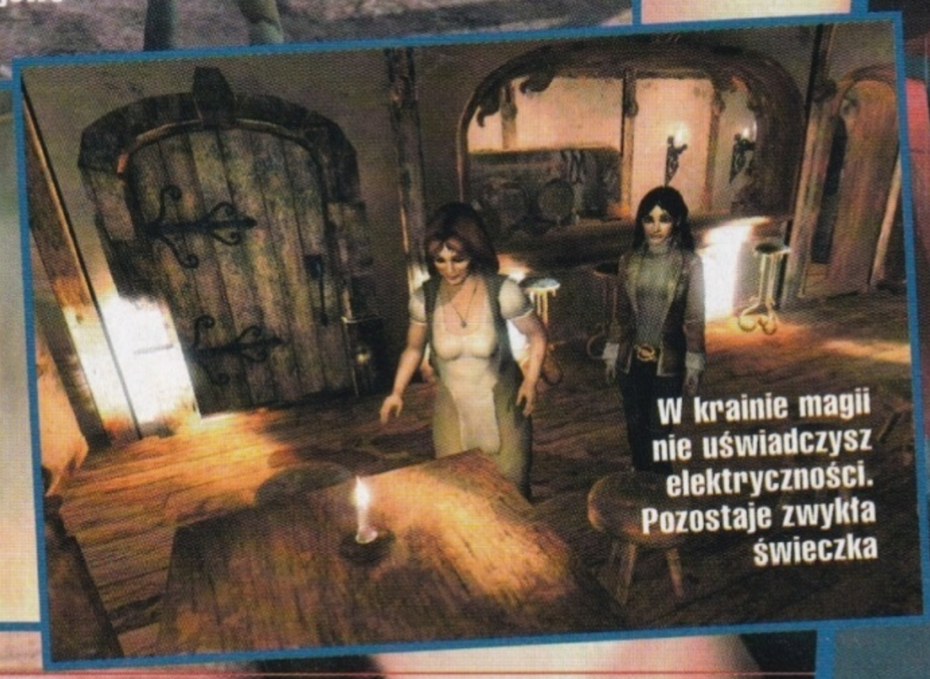
>TROCHĘ NOWEGO...

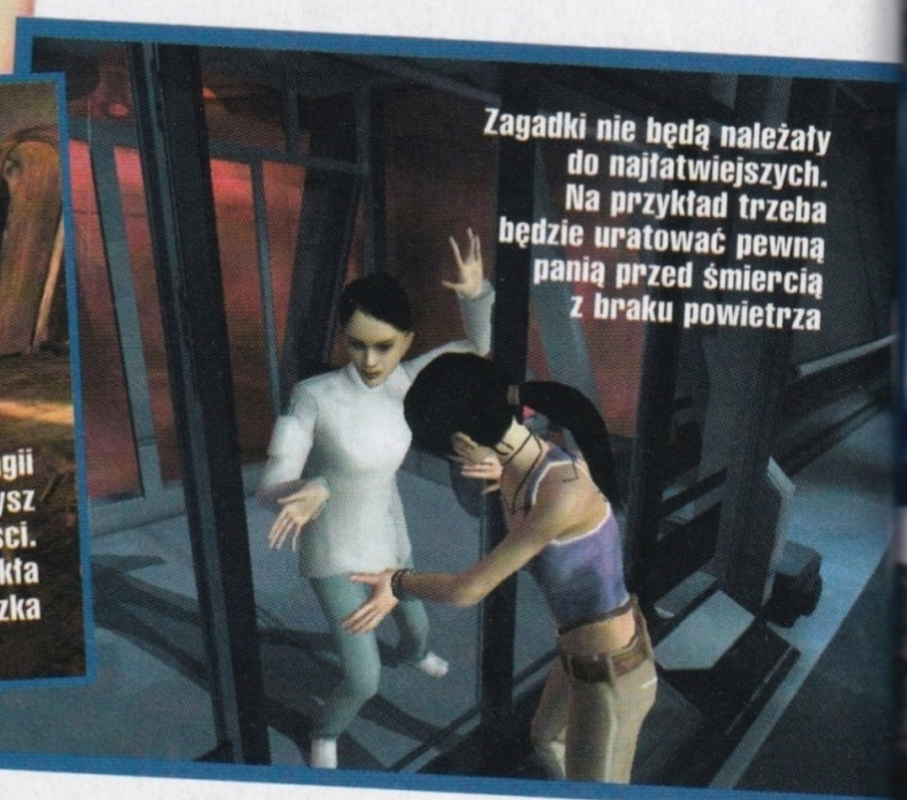
Historia w **Dreamfall: The Longest Journey** nie będzie jednak kontynuacją fabuły pierwszej części. Pojawi się w niej wprawdzie April Ryan, ale oprócz niej wystąpi jeszcze dwóch zupełnie innych bohaterów, 20-letnia Zoe Castillo i tajemniczy zabójca, Kian. Zoe mieszka w Casablance, w Afryce. Nie jest to jednak Afryka, jaką znamy teraz. W 2219 r. (czyli 10 lat po zakończeniu przygód April w poprzedniej części) Afryka i Azja są supermocarstwami, USA rządzą korporacje, a nasza dobra stara Europa zupełnie straciła na znaczeniu. Na Ziemi dalej mieszkają jedynie ludzie, a najważniejszym medium jest Wire, udoskonalony Internet, bez którego nikt nie wyobraża sobie życia.

Już sam początek gry będzie zaskakujący, bo rozpocznie się ona od śpiączki Zoe. Cofniemy się w czasie, by dowiedzieć się, w jaki sposób Zoe, zwykła dziewczyna poszukująca sensu życia, została wmieszana w bardzo, ale to bardzo poważny spisek, zagrażający istnieniu całego świata.


Przemoc w rodzinie. Całe szczęście, że wszystkie sytuacje będzie można rozwiązać pokojowo


Zupełnie jak w Tomb Raiderze. Oby tylko nie trzeba było skakać!


W krainie magii nie uświadczysz elektryczności. Pozostaje zwykła świeczka


Zagadki nie będą należały do najłatwiejszych. Na przykład trzeba będzie uratować pewną panią przed śmiercią z braku powietrza

połączenie niesie ze sobą możliwych zagadek do rozwiązania!

Nie brzmi to być może zbyt oryginalnie, ale po kim, jak po kim, ale po panach z Funcomu można się spodziewać najlepszego, jeśli chodzi o głęboką i wciągającą fabułę. Obiecują oni wiele zagadek, przy których trzeba się będzie nieźle napracować. Historia zostanie podzielona na 13 rozdziałów, a jej ukończenie zajmie co najmniej 15 godzin. Oczywiście więcej, jeśli poświęcimy się szperaniu po lokacjach, na których zostanie ukrytych wiele niespodzianek, m.in. informacje na temat związku między obiema częściami gry.

>I TROCHĘ ZŁEGO

A teraz pora na gorsze wiadomości. Nieraz słyszało się, że gatunek przygodówek dawno już wymarł. Twórcy **The Longest Journey** wzięli to sobie do serca i wymyślili połączenie przygodówki z grą akcji. W **Dreamfall: The Longest Journey** znajdziemy nie tylko zagadki, ale także elementy zręcznościowe, a nawet... bijatykę. Jak widać, porównanie do **Tomb Raidera** wcale nie było takie nie na miejscu. Zoe uczęszcza na zajęcia z samoobrony, więc potrafi wyprowadzić parę ciosów, chociaż nie da się tego porównać z umiejętnościami April i Kiana. Twórcy gry obiecują, że nawet największe mięczaki poradzą sobie z etapami zręcznościowymi i nie trzeba ich będzie w nieskończoność powtarzać. Nie będzie także presji czasu czy skakania po platformach. I dobrze, bo tego elementu wielu fanów poprzedniej części po prostu by nie zniosło...

Tych, którzy nie lubią zręcznościowej przemocy, ucieszy zapewne wiadomość, że przy odrobinie sprytu całą grę będzie można przejść bez zadania choćby jednego ciosu, wykorzystując jedynie dyplomację czy zdolność skradania się. Fabuła będzie liniowa, jednak w niektórych momentach dopuszczona zostanie swoboda wyboru. Zoe może np. dać się złapać komandosom albo schować się i podsłuchać, o co im chodzi.

Według twórców nowego **The Longest Journey** takie połączenie elementów przygodówki i akcji ma pomóc wczuć się w świat, w którym toczy się opowieść. Na razie jesteśmy jednak pełni wątpliwości. Niejedna gra odeszła w niepamięć, dzięki usilnemu zastosowaniu systemu: wszystko w jednym. Pozostaje wierzyć, że panowie z Funcomu wiedzą, co robią. W końcu mają na koncie jeden wielki przebój. Życzmy więc sobie i im następnego. ☐

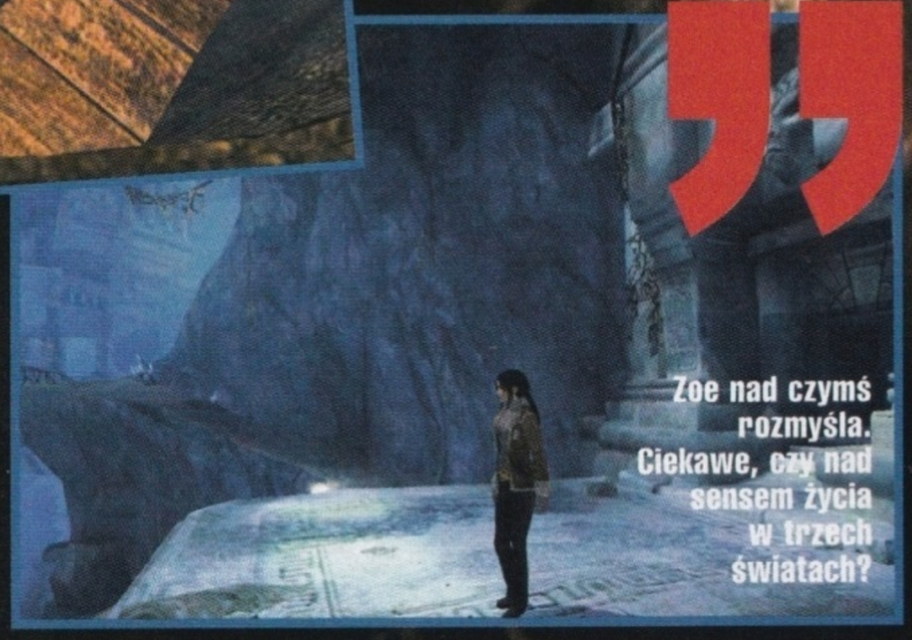
April i przyjaciele

W grze wystąpi aż trójka głównych bohaterów. Debiutują: młodziutka Zoe i zabójca Kian. Gwiazdą pozostanie znana z poprzedniej części April, tym razem w dorosłym i mrocznym wcieleniu.

Twórcy gry ustawią kamerę tak, żebyś się nie nudził

W dzisiejszych czasach podobno najlepiej sprzedają się produkty typu groch z kapustą. Oby tylko takie połączenie nie wywołało niestrawności!

Deja vu? Nie, to tylko taka sama sceneria jak w pierwszej części gry



Zoe nad czymś rozmyśla. Ciekawe, czy nad sensem życia w trzech światach?

Nie martwię się o fabułę kolejnego The Longest Journey. Gorsza sprawa, że twórcy gry postanowili dorzucić do jednego kociołka elementy z innych gatunków...

Krupik

- **Gatunek:** *Przygodówka/gra akcji*
- **Premiera:** *koniec 2005*
- **Producent:** *Funcom*
- **Wydawca:** *CD Projekt*
- **Prognoza:** *bardzo dobra*

>> NA DVD
demo, film

Porucznik Nathan Frost przybywa do Hongkongu z misją rozjemczą. Ale szybko przekonuje

■ Songo

PROJECT: SNOWBLIND

Choć kolejne lata mijają, ludzkość wciąż wikła się w krwawe konflikty. Gdy na Dalekim Wschodzie wybucha poważna wojna domowa, do akcji muszą wkroczyć międzynarodowe siły pokojowe

Rok 2065 nie różnił się specjalnie od poprzednich. Kolejna wojna. Tym razem padło na Hongkong. Wojska rządowe zostały zaatakowane przez reżim wojskowy każący nazywać się Republiką. Ha! Kolesie wiedzą co to ironia. Co gorsza, wrogowie demokracji szybko zmietli swoich przeciwników. Jedyną szansą na przywrócenie pokoju jest wysłanie nas – międzynarodowego korpusu pokojowego.

>DZIEŃ, W KTÓRYM UMARŁEM

Pamiętasz Alfreda Hitchcocka? O tej historii powiedzieliby pewnie, że zaczyna się właśnie w jego stylu: od trzęsienia ziemi. Właściwie nic nie zapowiadało tragedii. Gdy lądowaliśmy w bazie, właśnie dobiegał końca piękny, słoneczny dzień nad stolicą. Sierżant, który wyszedł nas powitać niczym nie różnił się od przeciętnego sierżanta. Niewielki i krzykliwy. Zanim jednak zdążył się nagadać, rozpętało się piekło... Helikoptery Republiki pojawiły się znikąd, natychmiast rozpoczynając ostrzał rakietowy świątyni, w której się znajdowaliśmy. Pod osłoną ognia przeciwnik zaczął wyładowywać swoich żołnierzy. Szybko rozgorzała walka. Choć mieli nad nami przewagę liczebną, to powszechnie wiadomo, że skośni nie potrafią strzelać. Padali jeden za drugim, aż wreszcie oczyściliśmy cały plac. Nie było jednak czasu na odpoczynek – po drugiej stronie świątyni wciąż trwała walka. Gdy dobiegłem na miejsce, niewielki placyk zalewała właśnie kolejna fala wrogów. Dopadłem stojącego przy schodach ciężkiego karabinu i rozpocząłem kanonadę. Nie pamiętam nawet co się dokładnie działo, widziałem jedynie kolejnych ludzi padających pod gradem pocisków. Prawdziwe piekło w tym boskim miejscu. W pewnym momencie usłyszałem rytmiczny huk nad głową. Helikopter! Uskoczyłem w ostatniej chwili kątem oka dostrzegając, jak miejsce, w którym stałem, rozrywa eksplozja. Chwilę potrwało nim się pozbieraliśmy, ale śmigłowiec nie dostał już szansy na kolejny atak. Salwa całego oddziału ściągnęła go na ziemię. Maszyna roztrzaskała się wśród jęku rozrywanego metalu.

Cisza, jaka potem zaległa, aż świszczała w uszach. Ktoś wzniósł okrzyk radości i cała reszta poszła w jego ślady. Radość trwała krótko, gdy nad placem przemknął cień, od którego oderwał się niewielki ładunek... Bombowiec! W pierwszym odruchu chciałem biec. Wtedy zobaczyłem rannego Dave'a. Rzuciłem się ku niemu. I była to ostatnia fatalna decyzja, jaką podjąłem w życiu. Bomba wybuchła, w momencie gdy chwytałem Dave'a.

>TYLKO JEDEN KROK DO NIEBA

Niestety, nie dane mi było umrzeć. Jeszcze nie teraz. Właściwie można powiedzieć, że wyciągnęli mnie z grobu. Przy wskrzeszaniu zaaplikowali mi dziesiątki implantów. Od tej pory mogłem widzieć przez ściany, wytwarzać wokół siebie tarczę balistyczną czy stawać się niewidzialnym. Śmierć to chyba niewielka cena za takie gadżety. Zresztą, to czy żyłem, czy nie, nie miało wielkiego znaczenia. Wojna wciąż trwała i ktoś ją musiał szybko zakończyć. Na ulicach ginęli ludzie, a my byliśmy po to, by temu zapobiec. Na pierwszą misję po zmartwychwstaniu nie czekałem długo. Wraz z trzema innymi drużynami ruszyliśmy na patrol. Trzeba było pokazać tym dzikusom, kto jest prawdziwym żołnierzem.

>UNIWERSALNY ŻOŁNIERZ

Podczas walk w mieście najlepiej uwidacznia się przewaga strony, która jest lepiej wyposażona i wyszkolona. My mieliśmy oba atuty. Standardowe uzbrojenie wojaka sił

Misiek, ty się trochę bardziej rzucaj!

WROGOWIE SĄ MAŁO ROZGARNIĘCI. CHOWANIE SIĘ ZA PRZESZKODY TO SZCZYT ICH MOŻLIWOŚCI

W trakcie kulminacyjnej sceny jeden z aktorów musiał skoczyć do WC

Bocian czy sowa? Chyba sowa, bo bociany są białe

się, że pokojowe negocjacje najlepiej zakończyć serią z karabinu

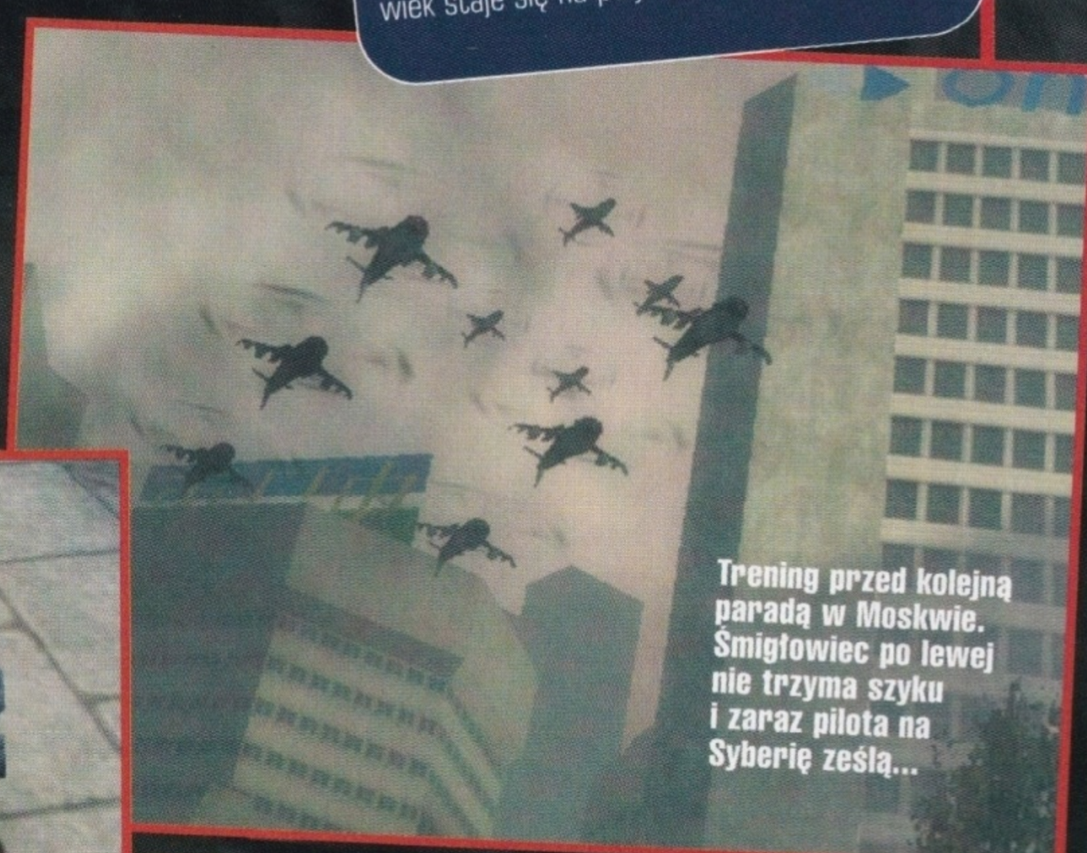
BOHATER ZZA GROBU, CZYLI CYBER-PUNKOWY ZOMBIE

GameStar Grywalność

CYBERPUNK

Cyberpunk jest nurtem w literaturze, filmie oraz grafice znajdującym również swoje odbicie w sposobie i stylu życia. Wyrósł na podłożu fascynacji techniką, ale dostrzega również zagrożenia i wynaturzenia jakie ta ze sobą niesie. Za ojca nurtu uznaje się Williama Gibsona, autora powieści *Neuromancer*. Charakterystyczną cechą stylu Cyberpunk są mroczne wizje przyszłości i epatowanie wszechobecną techniką, połączoną z życiem ludzkim do tego stopnia, że człowiek staje się na poły maszyną.

Strzelanina toczy się w całym mieście, a ten śpi



Trening przed kolejną paradą w Moskwie. Śmigłowiec po lewej nie trzyma szyku i zaraz pilota na Syberię ześlą...

Tytułowy Snowblind to superbroń potrafiąca zniszczyć wszystkie urządzenia elektroniczne.

międzynarodowych stanowił wytłumiony pistolet, karabinek szturmowy z granatnikiem (coś jak niegdysiejsze M16 z podczepionym M203), granaty oraz wyrzutnia elektronicznych wytrychów. Za pomocą tych ostatnich można włamywać się do licznych terminali komputerowych. Zabawka, której używali zmartwychwstali preferujący cichą robotę w stylu tłumik i niewidzialność. Ja zawsze wolałem ostrą akcję. Niezła siła rażenia karabinka, w połączeniu z osłonną tarczą balistyczną, pozwalała nieźle poszaleć. Karabinek to moja ulubiona broń, ale oczywiście przeszkolenie żołnierza sił pokojowych obejmowało znacznie więcej. Karabiny snajperskie, shotguny, wyrzutnie rakiet, miotacze EMP oraz wszelkie rodzaje granatów nie były dla mnie niczym obcym. Natomiast to, czego musiałem się nauczyć, to korzystanie z moich nowych zdolności. Ich umiejętne używanie stanowiło kluczowy element przewagi nad zwykłymi ludźmi. Trzeba tylko pamiętać, że dopalacze szybko wysysają zasoby energii. Szczęśliwie ci idioci z Republiki pozostawili w swoich bazach mnóstwo akumulatorów, którymi mogłem się podładować.

Mission possible: Dojdź do końca ulicy i wskocz do baru na kawę

HONGKONG

Wyspę Hongkong zajęli Brytyjczycy w roku 1841, proklamując utworzenie kolonii koronnej. W latach 1941–1945 obszar Hongkongu zaanektowali Japończycy. Po zakończeniu II wojny światowej kolonia powróciła pod kontrolę Brytyjczyków. Komunistyczny rząd Chin zgłosił swoje pretensje do Hongkongu na forum ONZ. W wyniku rokowań podpisano układ, zgodnie z którym w 1997 Brytyjczycy oddali wyspę Chińczykom. W roku 2065 Republika chce siłą zająć Hongkong. Losy tej wojny odczujesz na własnej skórze w grze Project: Snowblind.

Ech, Azjaci to zboczeńcy... Spójrzcie na monitor

>ZABÓJCZY WIDOK

Odchodząc nieco od tematu wojny chciałbym opowiedzieć krótko o samym Hongkongu. Nie sposób przejść obok jego piękna obojętnie. Największe wrażenie zrobiły na mnie przecudne świątynie, które zachowały się w stanie nienaruszonym przez stulecia. Zachwycać mogła również architektura miasta, z szerokimi arteriami, pełnymi świecących neonów. Jak okiem sięgnąć ku niebu pięły się ogromne drapacze chmur. Choć do Japonii był stąd kawałek drogi, to nie sposób było nie zauważyć pewnego podobieństwa architektonicznego. Do tego te niesamowicie wyglądające zachody słońca. Jak mówił świętej pamięci kapitan Hunter: nawet w krainie Wschodzącego Słońca najpiękniejsze są jego zachody. Przed tą przeklętą wojną to musiał być prawdziwy raj na ziemi.

>DEMONY WOJNY

Żołnierze Republiki stanowili ogromny kontrast dla tego piękna. Oni wzbudzali strach samym wyglądem. Szczelnie zamknięci w swoich ponurych uniformach, z przerażającymi, świecącymi na czerwono oczami. Równie potwornie wyglądały ich machiny bojowe, wielkie czołgi oraz maszyny kroczące, przypominające mechy. Prawdziwa armia zagłady. Dodatkowo obraz wojny zdawał się sprzyjać ich wizerunkowi. Zniszczone budynki nocnego miasta, mrugające neony odbijające się w kałużach, czy strugi niemal nieustannie padającego deszczu dopełniały tę mroczną wizję. Ulice zagracały wraki samochodów, niedbale porzuconych przez uciekających mieszkańców.

Do tego wszystkiego doliczyć trzeba jeszcze muzykę, która zdawała się grać gdzieś w mojej głowie. Dynamiczna, choć budząca pewien niepokój, wytwarzała we mnie uczucie niepewności przy każdym kolejnym kroku. Perfekcyjnie komponowała się z ciężką atmosferą krwawej wojny. Przez tą cholerną śmierć, człowiekowi może się naprawdę w głowie namieszać.

3 GROSZE

Wszczepy zdobywane przez bohatera istotnie uatrakcyjniają rozgrywkę. Szkoda, że jest ich tylko pięć. W polskim Chromie implantów było więcej.

Delanov

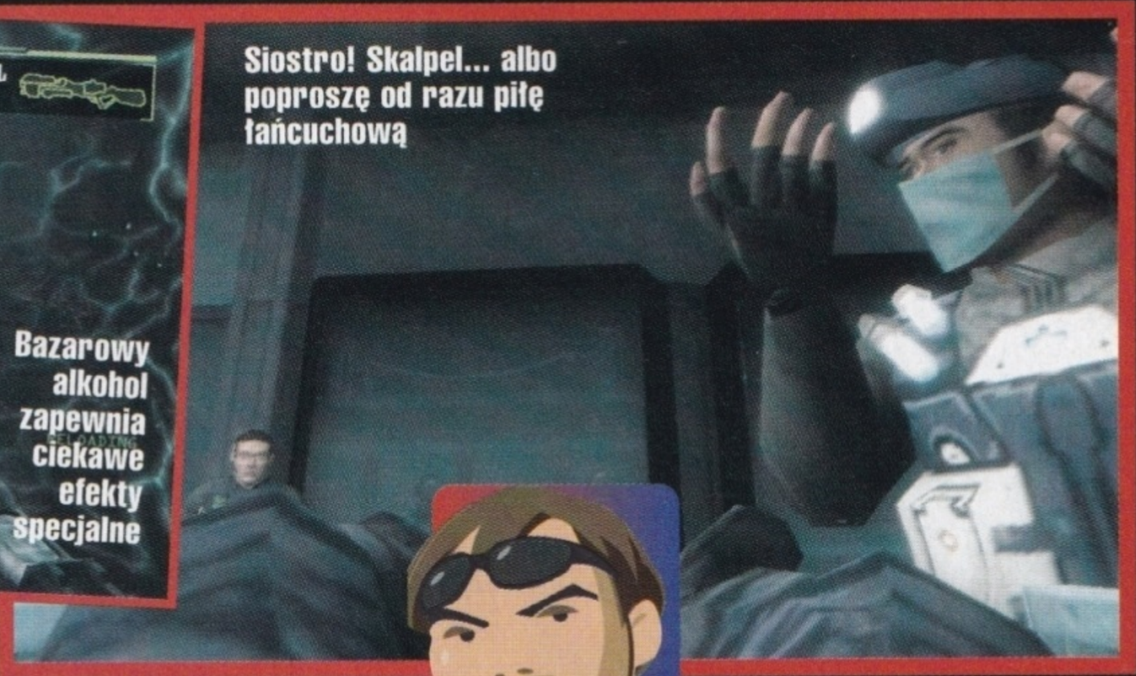
Świątynia – miejsce wyciszenia, skupienia i oddania celnego strzału

Jej użycie oznacza dla scybernetyzowanego bohatera tylko jedno – ostateczną śmierć

>SZTUKA WALKI

W miarę toczonych działań wojennych stopniowo spychaliśmy Republikanów do coraz głębszej defensywy. Ich groźny wygląd był w znacznej mierze mylący. Większość otrzymala bowiem marne wyszkolenie bojowe. Od czasu do czasu chowali się za przeszkodami, jednak był to szczyt ich możliwości. Wiele do życzenia pozostawiała też spostrzegawczość żołnierzy Republiki. Potrafili nie zauważyć mnie, gdy stałem na odsłoniętym terenie sto metrów od nich. Gdy zaś zastrzeliłem jednego ze snajperki, reszta zamiast szukać źródła zagrożenia, podchodziła do martwego delikwenta, jakby chcieli sprawdzić, czy przypadkiem nie dostał zawału serca. To żółtodzioby nie żołnierze! Nie dziwię się zatem, że choć byliśmy mniej liczni bez większych problemów wygraliśmy bitwę o Hongkong. Wojna trwa jednak nadal.

Bazarowy alkohol zapewnia ciekawe efekty specjalne


Siostro! Skalpel... albo poproszę od razu piłę łańcuchową

DO CELU ZWYKLE WIODĄ DWIE DROGI – MISJE REALIZUJESZ JAK SAM FISHER LUB JAK RAMBO

>SPOJRZENIE Z DYSTANSU

Project: Snowblind powala dbałością o szczegóły. Doskonała historia, opowiedziana zostala w atrakcyjny sposób. Przyzwoita grafika i ładne animacje dobrze komponują się z oprawą dźwiękową, budując świetny klimat ogarniętego wojną Hongkongu.

Najmocniejszą stroną **Project: Snowblind** jest jednak dynamiczna rozgrywka, która wręcz przykuwa do zabawy. We znaki daje się tu syndrom kolejnych drzwi. Niby już musisz kończyć, ale grasz jeszcze chwilę, mówiąc sobie: Jeszcze tylko sprawdzę, co jest za tymi drzwiami, za najbliższym rogiem, czy w kolejnym etapie.

Wciągająca rozgrywka pozwala przeboleć nawet konsolową naleciałość – zapis gry ograniczony do wyznaczonych miejsc. Śmierć i konieczność loada nie zniechęcają do zabawy, a raczej mobilizują. Właściwie jedynym niesmakiem pozostaje niezbyt wysoki poziom sztucznej inteligencji przeciwników.

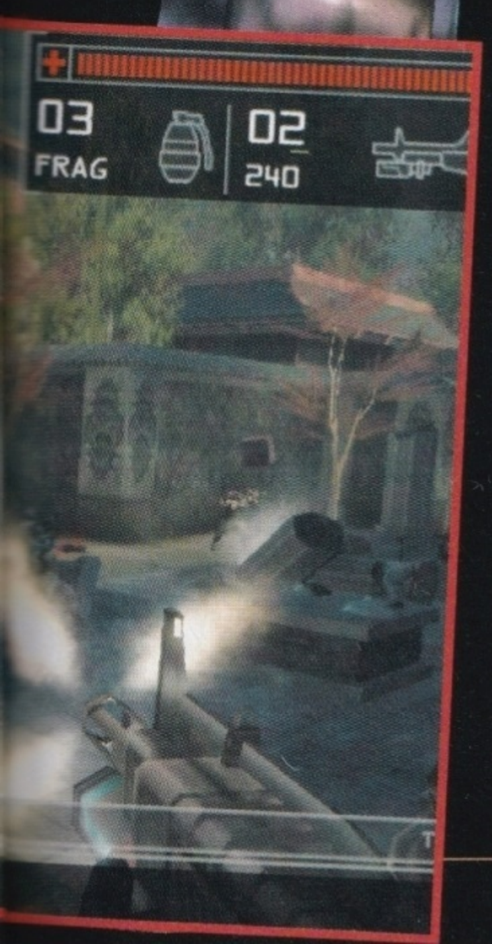
Mimo to gra w **Project: Snowblind** sprawia ogromną przyjemność. Fani cyberpunkowych klimatów mogą dodać do ostatecznej oceny jeszcze kilka procent.

3 GROSZE

Dawno nie było dobrej gry w klimacie cyberpunk. Project: Snowblind wciągnął mnie niezłą fabułą i dynamiczną akcją. Proszę o więcej takich tytułów.

Leviathan

Bliskie spotkanie trzeciego stopnia



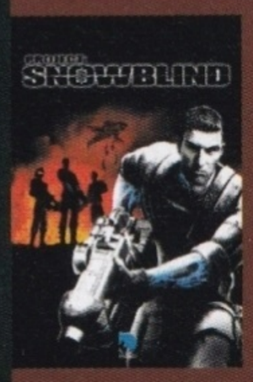
Gra urzekła mnie wciągającą fabułą i prawdziwie wojennym klimatem. Choć wszystko dzieje się w przyszłości, równie dobrze można wyobrazić sobie podobną sytuację dziś. Dynamika akcji jest po prostu niesamowita.

Songo

Project: Snowblind — FPS

Producent: Crystal Dynamics **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Grafika 64 MB



Minusy
– słabe AI
– zapis gry ograniczony do wyznaczonych miejsc

Plusy
+ atmosfera wojny
+ design leveli
+ efekty graficzne
+ wciągająca

www.projectsnowblind.com

91

Kolejny konflikt na Bliskim Wschodzie. Doskonała otoczka Wojny o Bejrut stwarza klimat

Amerykańscy chłopcy na Bliskim Wschodzie, tym razem giną za Bejrut

■ Songo

FIRST TO FIGHT

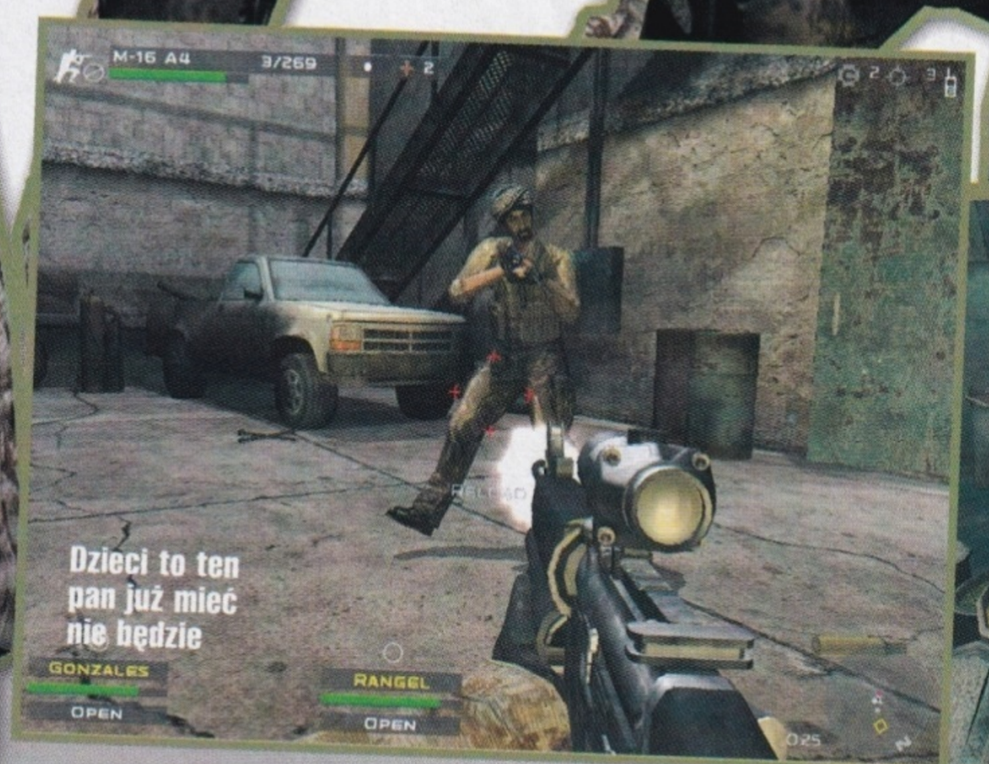
CLOSECOMBAT® ... MARINES™

Na rondzie radzimy zachować szczególną ostrożność

Tutaj możesz dostać kulkę podczas dostawania kulki. Bejrut wita

Pierwsi do bitki

United States Marine Corps, czyli korpus piechoty morskiej Stanów Zjednoczonych został założony w Filadelfii w 1775 r. Emblematem marines jest orzeł, kula ziemska oraz kotwica. Kula i kotwica symbolizują wszechobecność na świecie i tradycje morskie, natomiast orzeł to symbol Ameryki Północnej. Mottem marines było łacińskie stwierdzenie Semper Fidelis, czyli zawsze wierni. Z czasem motto zostało skrócone do obecnie używanego „Semper Fi".
Pod koniec XIX w. powstało nowe określenie żołnierzy marines, czyli tytułowe First to Fight – Pierwsi do walki.



Dzieci to ten pan już mieć nie będzie

prawdziwej wojny. Niestety, potencjał znowu został zmarnowany przez głupie błędy

Kładziemy karabin na ramieniu kolegi i robimy dwa przysiady

Urwana noga? Niedobrze. Trzeba będzie zużyć ze dwie apteczki, by był w pełni zdrów

Jeśli marines szkolą się w oparciu o tę grę, to marny ich los

Czego ci paparazzi nie wymyślą..

Po kilku latach przerwy seria **Close Combat** wraca na PC. Fani strategii będą jednak zawiedzeni. Gra przeobraziła się w symulator FPP. Zrezygnowano także z umieszczenia akcji podczas drugiej wojny światowej. W **First to Fight** mamy do czynienia z fikcyjnym konfliktem na Bliskim Wschodzie, dziejącym się w czasach obecnych. Po **Full Spectrum Warrior** jest to druga gra, która może pochwalić się wykorzystaniem jej przez armię w celach treningowych. Jeśli jednak marines faktycznie szkolą się grając w **FtF**, to marny ich los.

>SEMPER FI, MAC!

First to Fight zaczyna się doskonale. Wprowadzenie iście w stylu Toma Clancy'ego. Podobnie jak w **Splinter Cell**, oglądasz fragment wiadomości opisujący „Wojnę o Bejrut" z udziałem sił międzynarodowych. Ujęcia są dobrze nakręcone i niewiele różnią się choćby od reportaży z Iraku, jakie oglądaliśmy podczas ostatnich działań wojennych. Stylizowaną formę ma również tutorial do gry, zrealizowany w formie krótkich filmów szkoleniowych. Pasuje to do klimatu gry.

>NIKT NIE ZOSTAJE Z TYŁU

Dobrze oddana atmosfera wojennych zmagań jest największym atutem tej produkcji. Przemierzając ulice ogarniętego konfliktem Bejrutu, masz wrażenie, że wszystko to dzieje się naprawdę. Na niebie widać przelatujące ogromne bombowce B-52, skrzydła myśliwców F/A-18 oraz latające na niskich pułapach helikoptery bojowe. Co chwilę słychać odległe wystrzały moździerzy, a echo niesie odgłosy karabinów po całym mieście. Znad niektórych budynków unosi się dym. Do tego często napotykasz przestraszonych cywilów, uciekających w popłochu przed każdym, kto ma broń. Wojnę czuć tu w powietrzu. Gdy idziesz ulicami Bejrutu, atmosfera zagrożenia narasta, by w pewnym momencie przerodzić się w piekło. Z drzwi zaczynają wybiegać Arabowie uzbrojeni w kałachy, a z okien wychylają się snajperzy. Tu może przetrwać tylko dobrze wyszkolony marines. Podbiegasz za najbliższą osłonę, cały czas trzymając szyk bojowy, i rozpoczynasz ostrzał. Wrogowie padają jak muchy, w końcu twoi podkomendni nie są w ciemię bici. Sytuacja wydaje się opanowana, gdy z uliczki wyjeżdża stary pickup z ckmem na pace. Będzie groźnie? Nie będzie. Salwa z granatnika neutralizuje przeciwnika. Sprawdzenie broni, przeładowanie i ruszasz dalej, nie ma czasu na odpoczynek. Trzeba tylko opatrzyć Gonzalesa, bo dostał paskudny postrzał.

Gdy któryś z twoich ludzi padnie na polu walki, nie znaczy to jeszcze, że jest martwy. Trzeba mu jak najszybciej udzielić pomocy, a następnie wezwać medyka, aby ustabilizował stan delikwenta i go ewakuował. W marines nie zostawia się kompanów na polu walki! Mówiąc o walce, trzeba wspomnieć o świetnym interfejsie, bez którego nie byłaby możliwa tak duża dynamika rozgrywki. Większość opcji obsługujesz w prostym menu uruchamianym PPM. Podobne rozwiązanie doskonale zdało egzamin w nowym **Rainbow Six**.

A mówią że Arabowie nie piją

>ZWOLNIĆ BETA TESTERÓW

Niestety, po pierwszym wrażeniu najczęściej przychodzi drugie. Po pierwszych świetnie spędzonych trzydziestu minutach, gra zaczyna ujawniać wszystkie swoje buraczki. Wielokrotnie zdarza się, że po przejściu z jednej lokacji do drugiej, jeden z podkomendnych gdzieś się zapodziewa i już nie wraca. Przykra sprawa, gdyż siła ognia automatycznie spada o jedną czwartą. Na domiar złego zapisane stany gry potrafią spłatać psikusa i wczytać się z błędem. Bolesne! Jak coś takiego prześlizgnęło się przez beta testy?

>GDZIE TEN REALIZM!?

Bardzo ciekawie prezentuje się, głośno chwalona przez producenta, AI przeciwnika. Choć żołnierze wroga faktycznie potrafią schować się za stołem czy samochodem, to jakiekolwiek działania grupowe, poza biegiem na hurra, są już dla nich zbyt skomplikowane. Nasze eksperymenty dowiodły również, że tajemnica przemyślnych zachowań oponentów jest oparta na zdefiniowanych skryptach. Stoisz przed drzwiami dziesięć minut, a wróg się nie pojawia. Wystarczy jednak przejść się nieco i nadepnąć na aktywator skryptu, a cała banda przemyślnie ukrytych Arabów wypada z zasadzki. Przebiegłość rywali sprowadza się również do podejrzanie nieomylnego rozpoznawania w graczu dowódcy oddziału. Gdy poruszasz się w grupie, możesz być pewien, że ogień będzie skoncentrowany właśnie na tobie. Zwolenników wiernej symulacji pola bitewnego zrażą też wszechobecne apteczki.

>POWRÓT DO BAZY

First to Fight jest przykładem gry, która zapowiada się świetnie, do pierwszej wymiany ognia. Potem do głosu dochodzą błędy, przeciwnicy na skryptach, apteczki, paski zdrowia... To nie jest to, co miłośnicy symulacji pola bitewnego cenią najbardziej, a **FtF** do miana symulacji pretenduje. Niestety, irytujące błędy męczą i po pewnym czasie odpychają od gry. Teraz pozostaje liczyć jedynie na patche. ☐

Kolejny symulator wojskowy i znowu jestem zawiedziony. Na razie bliższy ideału był Full Spectrum Warrior. Ja jednak wciąż liczę, że ktoś kiedyś zrobi porządny symulator bez błędów, uproszczeń i wszędobylskich apteczek.

Songo

Close Combat: First to Fight — taktyczny shooter

Producent: Destineer Studios **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Minusy
– przeciwnicy na skryptach
– błędy!
– za mało realizmu

Plusy
+ przejrzysty interfejs
+ dobrze oddany klimat wojny
+ niezła grafika

www.firsttofight.com

67

Duch Wostoka. Cóż to za dziwne i straszne miejsce. Pierwszy człowiek, którego spotkałem,

COLD FEAR

■ Hakken

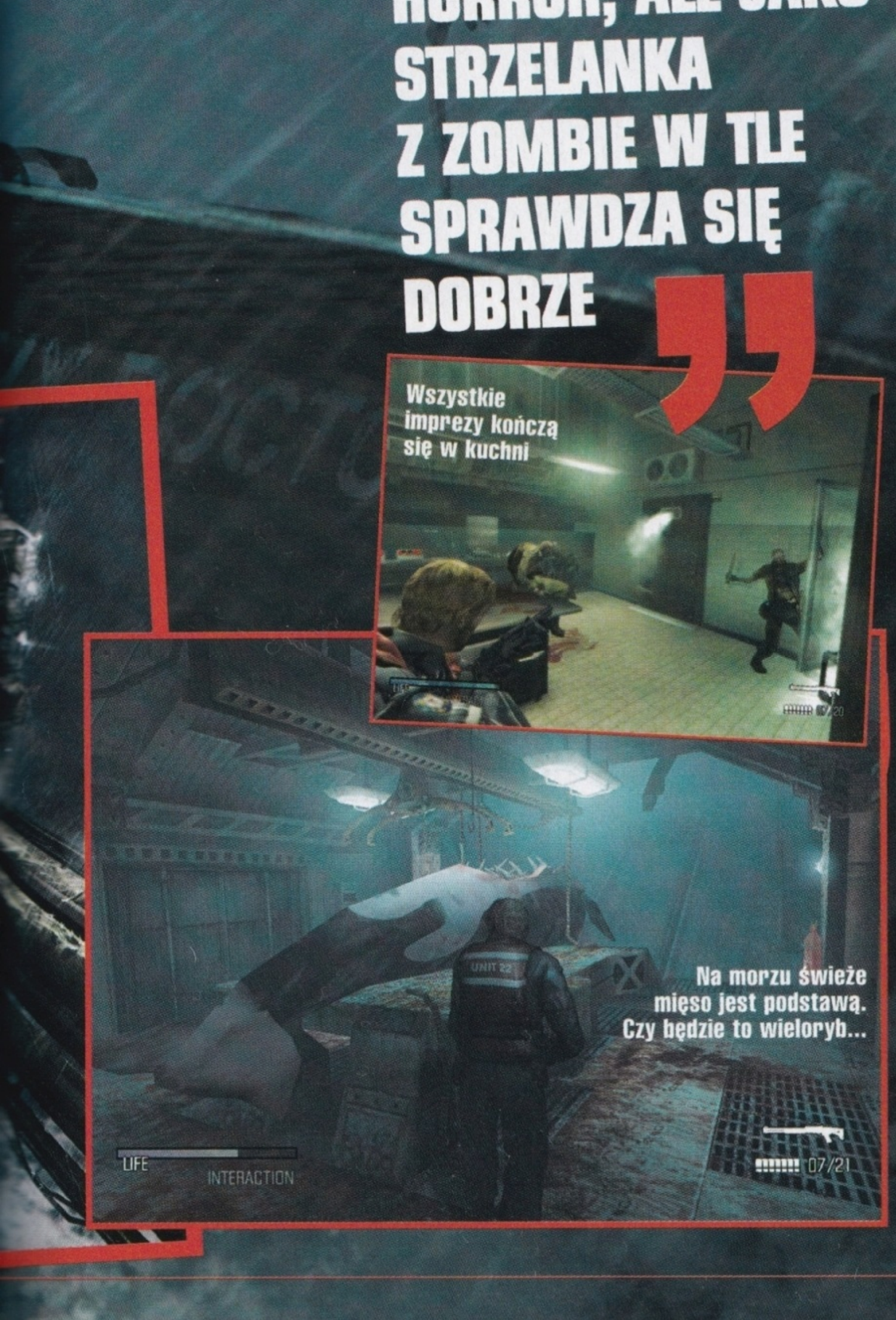
Czy ktoś z was myślał kiedyś, by zostać strażnikiem wybrzeża, ścigać przemytników i zmagać się z żywiołem? Jeśli tak, to zagrajcie w Cold Fear i przemyślcie tę sprawę jeszcze raz, bo któregoś dnia na waszej drodze może stanąć rosyjski statek wielorybniczy, a wtedy nic już nie będzie takie jak wcześniej...

Pożegnanie z Arktyką

Zapowiada się piękna pogoda...

otworzył do mnie ogień. Chwilę później zmyła go mroźna fala przetaczająca się przez pokład

NIE JEST TO MOŻE HORROR, ALE JAKO STRZELANKA Z ZOMBIE W TLE SPRAWDZA SIĘ DOBRZE



Ta grudniowa noc od samego początku zapowiadała się źle. Wiejący od Arktyki wiatr potwierdzał prognozy nadchodzącego sztormu. A do tego jeszcze to wezwanie od rosyjskiego wielorybnika Duch Wostoka. Ta stara przerdzewiała krypa już z zewnątrz wyglądała źle, ale dopiero kiedy wszedłem na pokład zrozumiałem, że wdepnąłem w straszne bagno, choć wtedy jeszcze nie wiedziałem jak głębokie...

Co nowego można wymyślić w grach o zombie? Zapewne niewiele, choć miłośnicy horroru zawsze czekają na wszelkie nowości kinowe i komputerowe dotyczące tego tematu. Niestety, posiadacze pecetów nie mają takich możliwości poznawczych jak azjatyccy właściciele konsol, dlatego też dużą gratką może okazać się gra **Cold Fear**. Jest to nowe dziecko Ubisoftu i Darkworks znanego wszystkim miłośnikom gier grozy głównie z serii **Alone in the Dark**. Już z samego początku tytuł zapowiadał się ciekawie: morze Barentsa, sztorm i rosyjski statek wielorybniczy. Trzeba przyznać, że takiej scenerii jeszcze nie było. No i pod tym względem nie ma zawodu. Ryk fal przetaczających się przez pokład, uderzenia piorunów i zacinający ostry, oślepiający deszcz. Statkiem miota na wszystkie strony jakby był dziecięcą zabawką, a nie ważącą parędziesiąt ton bryłą żelaza. No i ten klimat! Obdrapane, nadgryzione korozją ściany, huśtające się tuż nad pokładem kontenery i wszechobecne kołyszące się w rytm fal ciała. Należy przyznać, że sam początek gry oferuje kilka scen, które powodują skok ciśnienia. Pojawiająca się za oknem postać z nożem, gasnące nagle światło, czy wypadający z szafki trup.

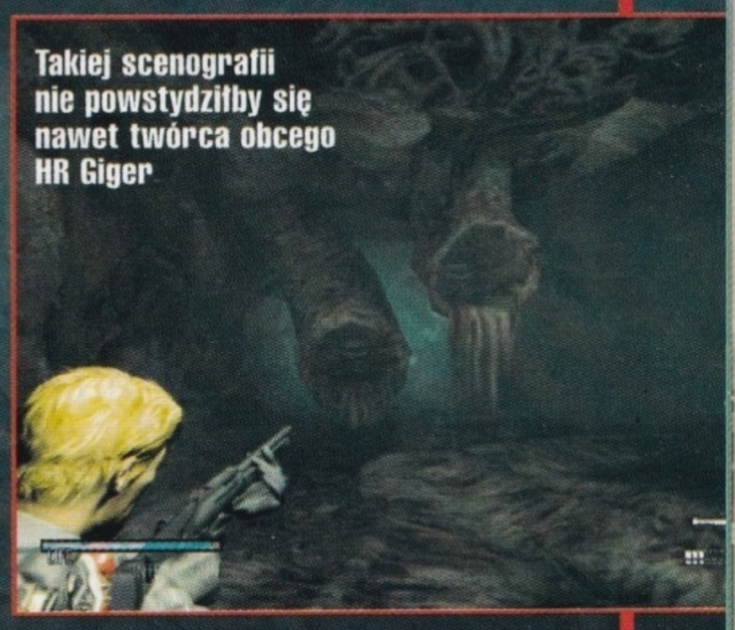
Dużą rolę odgrywa też dobrze dopasowana muzyka. Są to oczywiście standardy, ale zarazem dokładnie to, czego oczekuje miłośnik horrorów. Pierwsze chwile zachwycają i przykuwają uwagę na tyle, by choć trochę przymknąć oko na wady, których w grze niestety nie uniknięto.

>MROŻONY ZOMBIE

Cóż to za straszne miejsce, pełne trupów i dziwnych dźwięków. Pierwszy żywy człowiek, którego spotkałem, otworzył do mnie ogień. Chwilę później zmyła go fala. Następni również nie próbowali podjąć pertraktacji. Dobrze, że zabrałem ze sobą moją wierną czterdziestkę piątkę. Ci rosyjscy najemnicy wyglądali na śmiertelnie przerażonych, barykadując się w swoich kajutach i strzelając do wszystkiego co wejdzie im w celownik. Jakby tego było mało czułem, że coś wisi w powietrzu, a znajdowane tu i ówdzie strzępy informacji tylko potwierdzały moje podejrzenia...

Widać, że w kwestii fabuły twórcy **Cold Fear** mieli dobrych nauczycieli. Znaleźć tu można wiele inspiracji zaczerpniętych z takich pozycji, jak np. **Resident Evil**, **System Shock** czy *The Thing* (mowa naturalnie o filmie, a nie grze). Niestety, inspiracje te są aż za bardzo widoczne, przez co scenariusz stał się nieco zbyt sztampowy i przewidywalny. Nie zmienia to faktu, że podany został w sposób bardzo przystępny i przez to wciągający. Podobnie jak w wyżej wymienionych grach, cała intryga przekazana jest za pomocą znajdowanych listów, kawałków dzienników i rozporządzeń.

Wcielasz się w Toma Hansena, byłego żołnierza, bohatera wojennego uciekającego przed swoimi wspomnieniami, na morze w służbie amerykańskiej straży przybrzeżnej. Pewnej felernej grudniowej nocy trafiasz na rosyjski statek wielorybniczy pełen przerażonych rosyjskich najemników, ożywionych trupów z tasakami oraz tajemniczych egzokomórek wyglądających jak skrzyżowanie pająka z amebą. Ten statek widmo i jego załoga mają swoją przerażającą tajemnicę, którą odkrywasz w trakcie zmagań z pogodą i przeciwnikami.

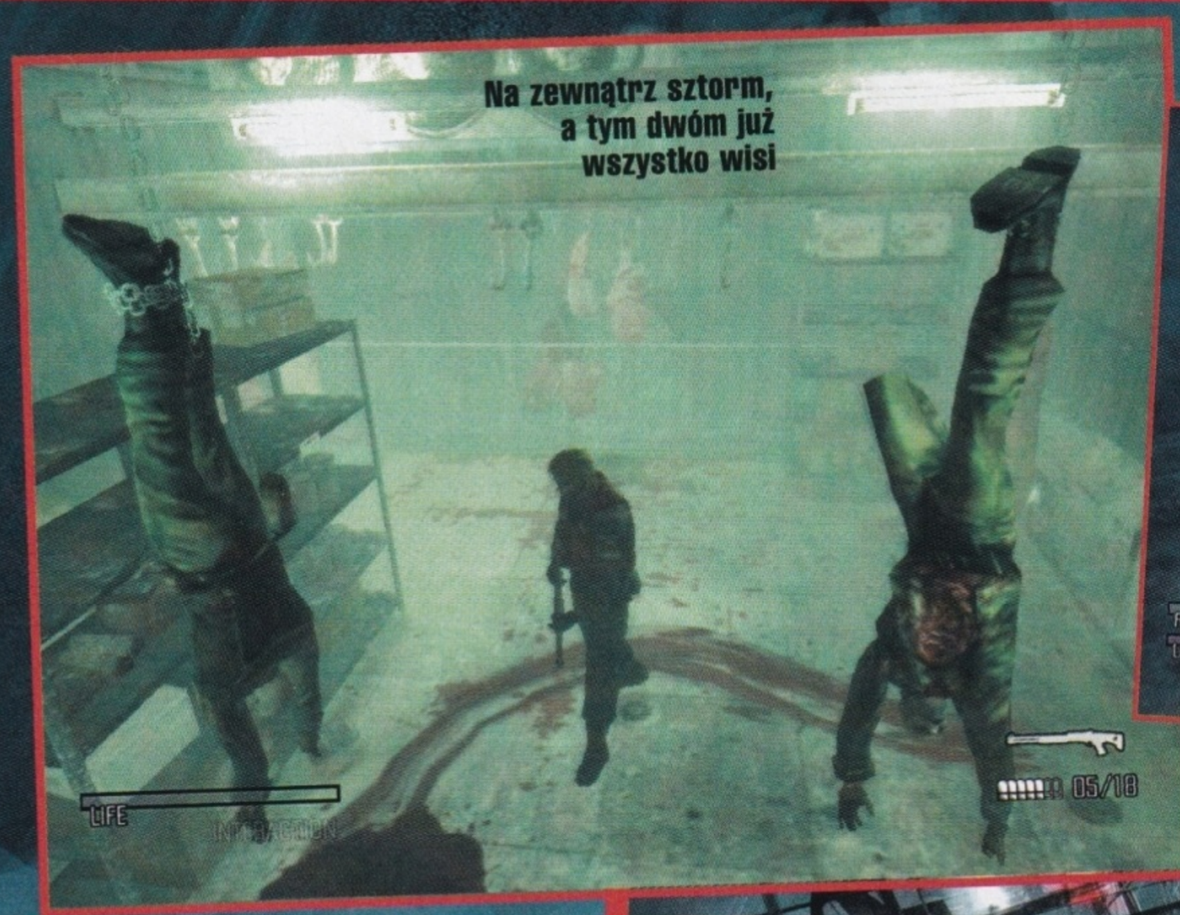

Takiej scenografii nie powstydziłby się nawet twórca obcego HR Giger

Uchylając rąbka tajemnicy: mamy tu do czynienia z badaniami nad bronią biologiczną, które wymknęły się spod kontroli. Owe egzokomórki są pasożytami odkrytymi przez Rosjan podczas prac wiertniczych na morzu Barentsa. Okazało się, że potrafią one ożywiać nawet martwe ciało nosiciela, czyniąc z niego krwiożercze zombie polujące na wszystko co się rusza w poszukiwaniu protein. Pasożyt usadawia się w mózgu ofiary, dlatego jedynym sposobem na zabicie go jest zniszczenie czaszki, czyli mówiąc wprost odstrzelenie lub rozzdeptanie zombiakowej głowy.

Jednak nie wszystkie napotkane istoty to wrogowie. W trakcie swych przygód Tom będzie miał okazję po-

Czy zastanawialiście się kiedyś, czemu zatonął Kursk? Czyżby wojskowi jajogłowi prowadzili

znać Annę Kamski – córkę odpowiedzialnego za prowadzenie badań dr. Wiktora Kamskiego. Przez większą część czasu towarzyszy mu również głos odpowiedzialnego za rozpracowanie tej sprawy agenta CIA Jasona Beneta. To właśnie oni popchną Hansena do działania i sprawią, że zamiast uciec z tego przeklętego statku zawróci go, by udać się tam, gdzie to się wszystko zaczęło – na platformę wiertniczą Gwiazda Sakalin. Tu przyjdzie mu się zmierzyć z nowymi efektami eksperymentów, jak również poznać szczegółową historię badań. Pozna też ojca Anny, choć spotkania tego bynajmniej nie zaliczy do najmilszych momentów życia.



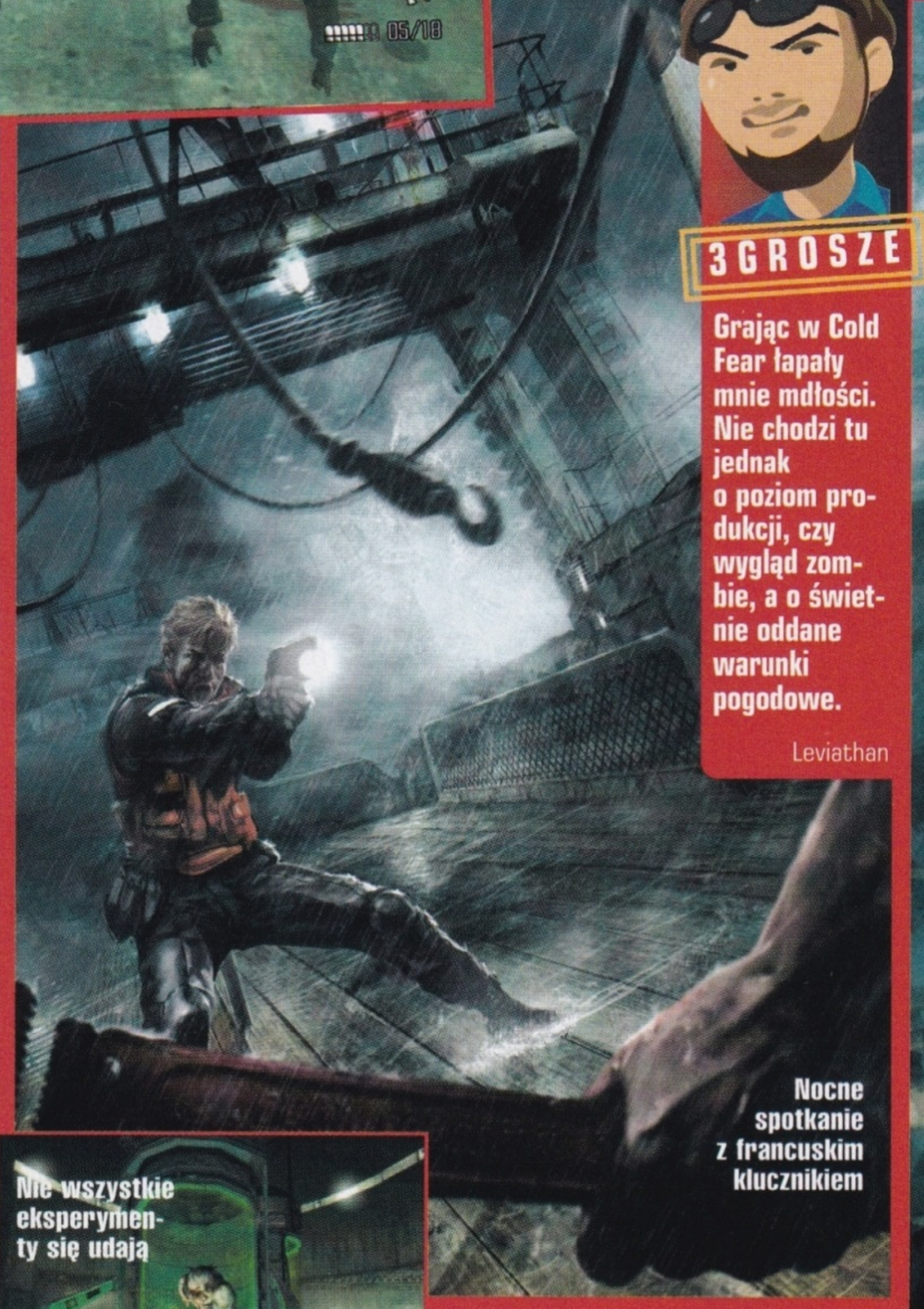
>STRASZY, CZY NIE STRASZY?

W co ja się wplątałem... Teraz rozumiem, czego tak bardzo bali się najemnicy. Martwi nie spoczywają tu w spokoju, tylko polują na żywych i jak by tego było mało są tu jeszcze te... rzeczy. To jakiś koszmar, wszyscy moi kumple nie żyją, ale przynajmniej mam kody, które sprowadzą tu pomoc. Niech to wszystko się już skończy, chcę się stąd wydostać...

Pomimo zapewnień twórców, **Cold Fear** nie jest niestety survival horrorem. Zbyt dużo można znaleźć amunicji i broni. Zarówno na statku, jak i na platformie znajdują się zbrojownie, w których w każdej chwili można uzupełnić zapas amunicji. Jest też pomieszczenie medyczne, gdzie w pełni regenerujesz zdrowie. Żaden to zatem survival. Mówiąc szczerze, ta gra nie jest nawet horrorem, bo oprócz opisywanego wcześniej początku przygody niewiele jest momentów, w których można się przestraszyć. Wyłażące zza rogów zombie szybko powszednieją, a i napięcie związane z samą tajemnicą jakby opada. Zamiast rosnącego poczucia zagrożenia mamy coraz większą ilość krwi chlapiącej na wewnętrzną stronę ekranu (dosłownie) i mięsnej obrzydliwości rodem z *The Thing*. Dlatego też nie zaliczylibyśmy **Cold Fear** do gatunku survival horror, a raczej zaliczylibyśmy ją w poczet gier akcji z elementami horroru. Zresztą, jako taka sprawdza się bardzo dobrze.

Jeżeli chodzi o stronę techniczną to oprócz sterowania i systemu save'ów żywcem zaczerpniętego z konsoli niewiele jej można zarzucić. Zresztą kontrolowanie bohatera nie jest aż tak tragiczne, dzięki możliwości przełączenia na widok z kamery umieszczonej nad ramieniem postaci. Niestety, nie można wtedy biegać, więc trzeba czasem korzystać z widoku ze stałej kamery, co może doprowadzić wielu użytkowników pecetowej klawiatury do furii. Jest to lenistwo twórców gry, którym nie chciało się popracować nad sterowaniem dla użytkowników blaszaków. Co do zapisów stanu gry, to jest to jak zwykle kwestia sporna. Ograniczony save teoretycznie buduje większe napięcie, co pasuje do horroru, z drugiej strony ustaliliśmy już, że **Cold Fear** jest przede wszystkim grą akcji.

Pomijając wspomniane mankamenty, gra pod każdym innym względem robi duże wrażenie. Efekty sztormu oddane są genialnie. Walka na pokładzie pomiędzy bujającymi się łańcuchami z celownikiem latającym na wszystkie strony pozostawia niezapomniane wrażenia. Deszcz i fale morskie spływają po kamerze, utrudniając widoczność. Jest to efekt działania znakomitych shaderów, których użyto również do rozmywania i zmiękczania obrazu, by nadać scenom bardziej oniryczny wygląd. Nic nie można również zarzucić starannie wykonanemu otoczeniu i modelom postaci. Znakomicie wykorzystano tu światło i cień. Łyżką dziegciu jest niestety niezniszczalność otoczenia. Wybuchają tylko beczki i gaśnice, a wszystko inne jest odporne na kule i eksplozje. Należy natomiast pochwalić bardzo dobrą i nastrojową muzykę, wśród której znalazł się jeden z utworów Marlina Mansona. Podsumowując, **Cold Fear** jest grą dobrą, choć nie należy jej brać za survival horror, a raczej uznać za strzelankę. Wciąga i miło się przy niej spędza czas, niestety niedługo, gdyż można ją skończyć w przeciągu dwóch wieczorów. Polecamy ją z czystym sercem zarówno miłośnikom horroru, jak i gier akcji.



3 GROSZE

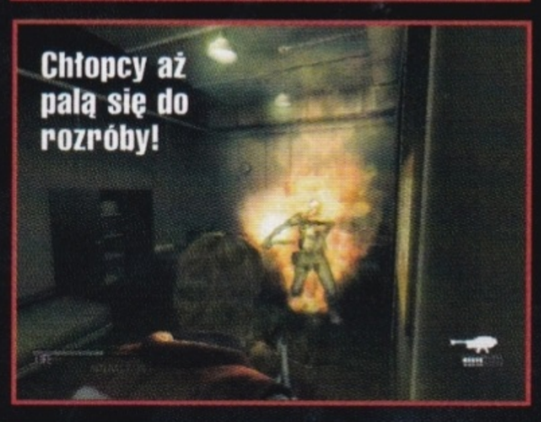
Grając w Cold Fear łapały mnie mdłości. Nie chodzi tu jednak o poziom produkcji, czy wygląd zombie, a o świetnie oddane warunki pogodowe.

Leviathan

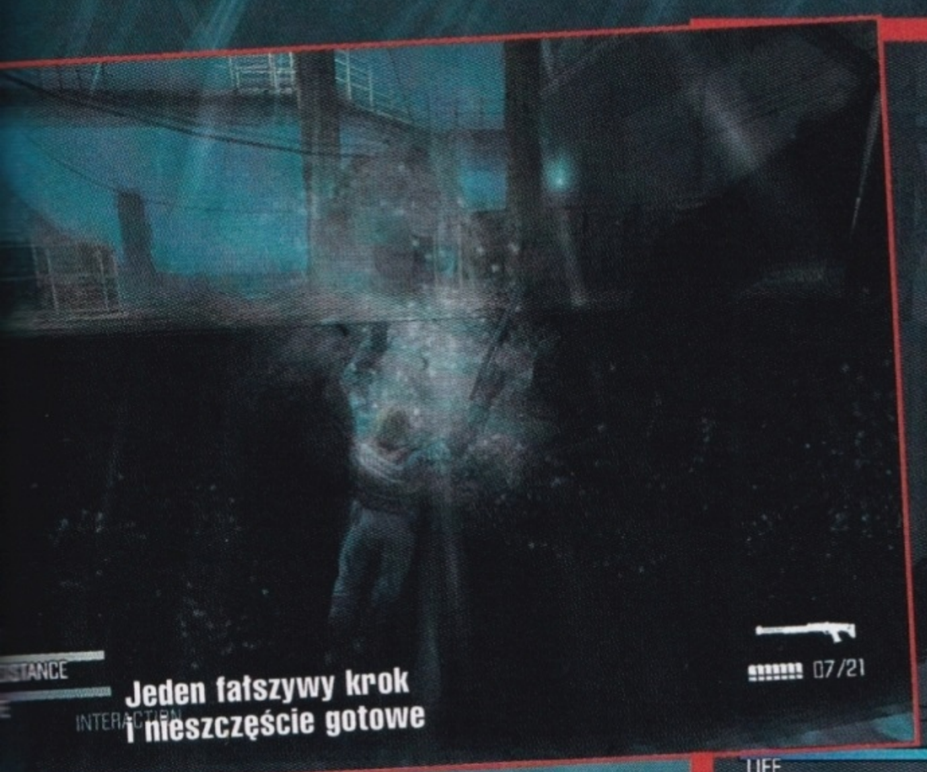
MROŹNE KORZENIE WIELKIEGO ZŁA

Twórcy **Cold Fear** pełnymi garściami czerpali inspiracje z serii **Resident Evil** i filmu *The Thing*. Co ciekawe, w obu tych pozycjach korzenie potworów w nich występujących wywodzą się z okolic biegunów ziemi. W wyreżyserowanym w 1982 r. przez J. Carpentera filmie głównym przeciwnikiem jest potrafiący przejmować i naśladować ciała żywych stworzeń przybysz z kosmosu. Przeleżał on parę tysięcy

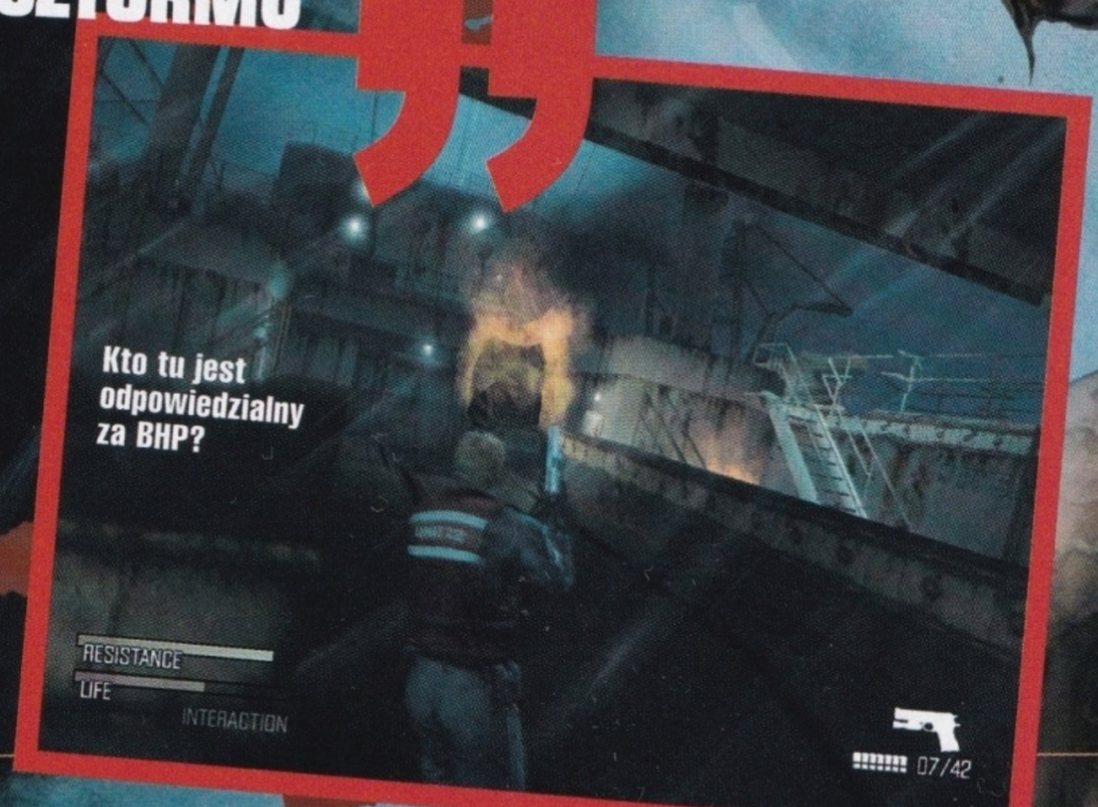
lat uwięziony w lodach Arktyki nim odkopali go Norwescy archeologowie. Z kolei według **Resident Evil: Codename Veronica** tajemniczy wirus potrafiący ożywić martwe ciało został znaleziony przez niejakiego Ashforda pośród lodów Artanktydy. W **Cold Fear** egzokomórki zostały odnalezione podczas odwiertów na morzu Barensa. Dlaczego wszelkie zło sączy się z biegunów? Bo są to okolice najmniej przez nas zbadane.



na nim jakieś eksperymenty z bronią biologiczną? Może lepiej nie zadawać takich pytań...

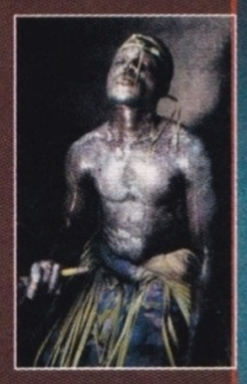


NA POKŁADZIE DUCHA WOSTOKA NAPRAWDĘ CZUJE SIĘ POTĘGĘ SZALEJĄCEGO SZTORMU



POCHODZENIE ZOMBIE

Tematyka żywych trupów pojawia się w bardzo wielu horrorach. Tak wielu, że można już o nich mówić jako o pewnym kanonie filmów i gier. Bodajże najbardziej znanym z filmów o nich traktujących jest *Noc żywych trupów* G. A. Romero z 1986 r., a grą konsolową seria **Resident Evil**. Jednakże prawdziwe korzenie zombie wiodą na Haiti gdzie dla wielu ludzi wydają się być realnym zagrożeniem. Związane są z konglomeratem religii nazywanym przez antropologów wuduizmem, a rozpowszechnionym dzięki Hollywood pod nazwą VooDoo. Wedle tych wierzeń Bokorzy (czarownicy) mają władzę nad złymi duchami mogącymi opętać żywe bądź martwe ludzkie ciało. Istota taka jest całkowicie powolna temu, kto powołał ją do życia, nie zna bólu, strachu ani nie dręczą jej wyrzuty sumienia. Nie jest ani w pełni żywa, ani zupełnie martwa. Znajduje się raczej w stanie pośrednim nieżycia. Według tych wierzeń, by zniszczyć taką istotę wcale nie trzeba jej strzelać w głowę, wystarczy ją posypać solą! Czarowników potrafiących tworzyć zombie otacza powszechny lęk, ale również szacunek. W końcu nie każdy potrafi wskrzeszać zmarłych!



Cold Fear jest dla mnie grą straconych szans. Miała szansę stać się horrorem na miarę Resident Evil czy starszych odsłon Alone in the Dark, a tymczasem stała się jedynie przeciętną grą akcji z elementami horroru. Trochę szkoda...

Hakken

Cold Fear — akcja z elementami horroru

Producent: Darkworks **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1Ghz RAM 512 Mb Grafika 64 Mb

Minusy
- sterowanie
- save pointy
- nie jest survival horrorem
- zbyt krótka

Plusy
+ niesamowite efekty pogodowe
+ miło się gra
+ grafika i dźwięki

73

www.coldfeargame.com

Konsolowy rodowód znów daje nam się w kość. Stanu gry nie da się zapisać w dowolnym

Wyścig z wirusem na krótkim dystansie

PARIAH

■ **Siwy**

W świecie przyszłości wcielasz się w rolę doktora Johna Matsona, który otrzymał zadanie eskortowania ważnego więźnia, którym jest pewna piękna osobniczka. Wycieczka kosmicznym statkiem transportowym byłaby może całkiem miłym przeżyciem, gdyby nie to, że eskortowana ślicznotka jest nosicielką niesamowicie rzadkiego i wściekle zabójczego wirusa. Dziewczyna musi zostać dostarczona na więzienną planetę – Ziemię. Tyle że po wejściu na docelową orbitę statek zostaje zestrzelony z powierzchni i zmuszony do przymusowego lądowania. Matson postanawia kontynuować misję i przedzierając się po powierzchni doprowadzić dziewczę do celu. Po drodze czekają jednak bandy tutejszych więźniów i nieprzyjazna fauna. Do tego Matson zaczyna dostrzegać u siebie niepokojące objawy...

Tak pokrótce można streścić wprowadzenie do fabuły pierwszoosobowego shootera **Pariah**. Jest to produkcja będąca efektem kooperacji Groove Games i Digital Extremes. Szczególnie ten drugi team powinien być znany wielbicielom gier akcji. Panowie z DE stoją za takimi tytułami, jak seria **Unreal Tournament**. Trudno o lepszą rekomendację.

>UROKLIWE WIĘZIENIE

Ziemia przyszłości to miejsce zsyłki, gdzie istnieje prawo wyznaczane przez skazańców. Jak można się spodziewać, mieszkańcy planety nie żywią zbyt pozytywnych uczuć do obcych, a tym bardziej do tych, którzy wysłali ich na to miejsce odosobnienia. Dlatego najczęstszym narzędziem komunikacyjnym pomiędzy bohaterami a tubylcami będzie karabin maszynowy, snajperka, czy inny oręż. Wbrew pozorom przyszła Ziemia jest zarazem bardzo urokliwym miejscem. Zobaczysz polany porośnięte bujną roślinnością, różnego rodzaju uroczyska, kaniony i wodospady, fortece i nowoczesne zabudowania. Niewiele to przypomina krajobrazy z innych wizji przyszłości, na których dominuje raczej zniszczenie i pożoga. Ale najwyraźniej skazańcy lubią i dbają o estetykę więzienia. Dzięki silnikowi **Unreala** będziesz mógł obejrzeć całkiem ładne widoki, choć do perfekcji to im jeszcze brakuje. Najbardziej rażą schematyczne i monotonne wnętrza budynków.

>CHAOTYCZNA PRZYGODA

Nie da się ukryć, że scenariusz **Pariah**, mimo nie najgorszego początku, nie jest jego najmocniejszą stroną. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze twórcom nie udało się dobrze przedstawić wątków fabularnych w przerywnikach. Poszczególne części niezbyt dobrze łączą się w całość i czasem nie wiadomo w ogóle o co chodzi. Kilkakrotnie zdarza się, że aby połapać się kto jest kim, albo skąd nagle gwałtowna zmiana krajobrazu, trzeba się samemu domyślać, lub powtórnie przechodzić poprzedni fragment gry. Drugi powód to ogólna monotonia rozgrywki. Jedyne co robisz w tej grze, to biegniesz przed siebie i wyrzynasz kolejne hordy wrogów, robiąc miejsce na następnych pensjonariuszy Ziemi.

>BRAK MOCY

W **Pariah** spotkasz arsenał podobny do tego znanego z innych shooterów. Jest tu coś na podobieństwo shotguna, granatnik oraz wyrzutnia rakiet.

BARDZO CIĘŻKA ARTYLERIA

Szybkostrzelne działka pozwalają odpierać ataki z powietrza.

Dokonując abordażu, musisz zestrzelić rakiety wystrzeliwane przez przeciwników.

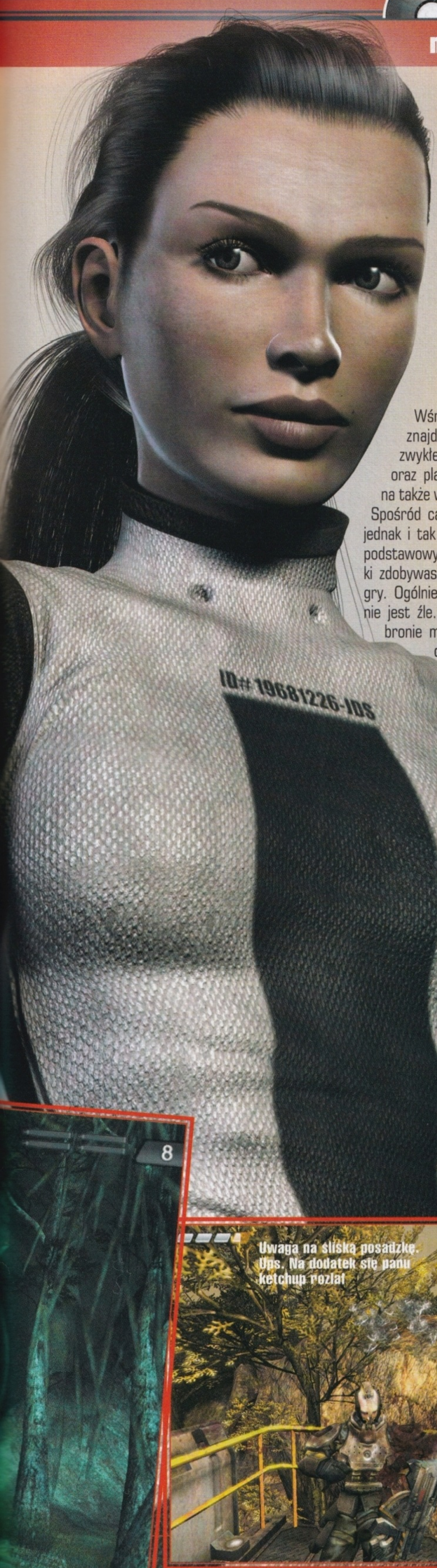
Szybki pojazd pozwala przemknąć się nawet pod ciężkim ostrzałem.

Gdzie dwóch się bije, tam Siwy korzysta. Dla botów nie ma litości

Vader, nie Vader strzału z takiej spluwy nie zdzierży

Karabin snajperski pozwala komunikować się z wrogiem na dystans

momencie. Etap musisz przejść za jednym podejściem



Wśród karabinów znajdziesz wersje zwykłe, snajperskie oraz plazmowe. Można także walczyć wręcz. Spośród całego arsenału jednak i tak najlepszy jest podstawowy karabinek, jaki zdobywasz na początku gry. Ogólnie rzecz biorąc, nie jest źle. Wszystkie te bronie mają jednak jeden wspólny mankament. Otóż dzierżąc je można odnieść wrażenie, iż są one zbyt słabe. I to zarówno biorąc pod uwagę siłę rażenia, jak i ich odgłosy. Natomiast dość dużym ułatwieniem jest fakt, iż we wroga nie trzeba dokładnie wycelować. Wystarczy że celownik zmieni kolor na czerwony i pociski dolatują do celu, chociaż cel stoi trochę obok. Kolejnym ułatwieniem jest przeciętna inteligencja komputerowych przeciwników. Atakują oni chaotycznie, potrafią wycofywać się bez powodu, a nawet zdarza im się nie zauważyć śmierci kompana unieszkodliwionego ze snajperki strzałem w głowę.

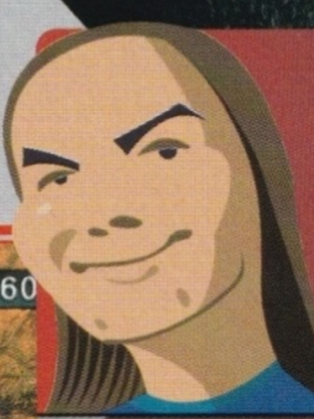
TĘ GRĘ DA SIĘ PRZEJŚĆ W JEDEN WIECZÓR”

>STANDARDOWY SHOOTER

Nie ma żadnych wątpliwości, że ludzie produkujący **Pariah** dokładnie przyjrzeli się zarówno **Halo**, jak i **Far Cry**. Wpływy obu pozycji są bardzo widoczne. Pierwszą przywodzą na myśl pojazdy oraz sposób gospodarki energią życiową bohatera. Z kolei **Far Cry** przychodzi na myśl w chwilach oglądania pięknych pejzaży. Dobre wzory warto naśladować, niemniej w **Pariahu** elementy te wykonano gorzej. Mocno kuleje też system fizyki Havok. Nieraz można zauważyć jak ciała wrogów lub elementy zniszczonych konstrukcji dziwnie podrygują bez powodu. Szczytem błędu fizyki są kolizje. Zginąć można na przykład na skutek potrącenia zwykłego krzesła! Żenujący błąd! Chyba, że w zamyśle autorów są to krzesła zabójcy – postrach całej galaktyki.

W **Pariaha** można walczyć także po sieci i to zarówno z udziałem prawdziwych graczy, jak i botów. Na polu bitwy bywa tłoczno, bo program pozwala na jednoczesną rywalizację 32 zawodników. Dostępne są cztery tryby gry. W **Pariahu** znajdziesz też łatwy w obsłudze edytor map.

Mimo wszystkich wytkniętych błędów i niedociągnięć, w **Pariah** gra się całkiem miło. Niestety, gra wpisuje się w popularny ostatnio nurt bardzo krótkich gier. Do jej ukończenia wystarczy pięć godzin. ▢



Pariah nie jest złą pozycją, aczkolwiek do statusu hitu brakuje jej bardzo wiele. Gra się całkiem miło, tylko szkoda że tak krótko. Najbardziej denerwują brak możliwości zapisu stanu gry i źle opracowane sterowanie pojazdami.

Siwy

Pariah — **FPS**

Producent: Digital Extremes Groove Games **Polski wydawca:** brak **Cena:** bd.

Wymagania: 1,4 GHz CPU, 256 MB RAM, grafika 64 MB

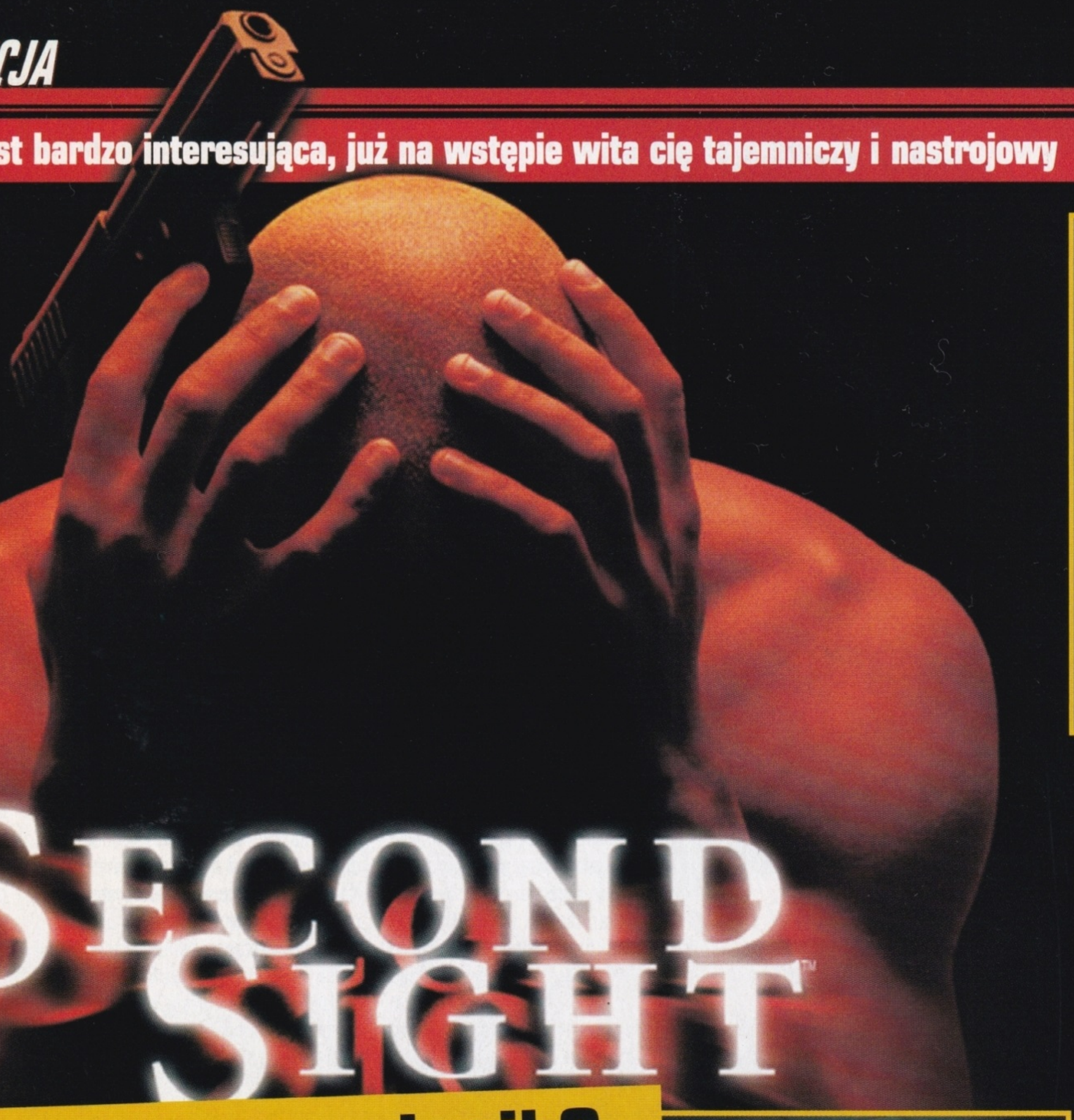
Minusy
- zbyt krótka
- niespójności przy prezentacji fabuły
- zbyt łatwa
- brak zapisu gry

Plusy
- + ładnie wygląda
- + miło się gra
- + edytor map
- + tryb multi dla 32 graczy

www.pariahgame.com

65

Oprawa muzyczna jest bardzo interesująca, już na wstępie wita cię tajemniczy i nastrojowy



SECOND SIGHT™

■ Mal

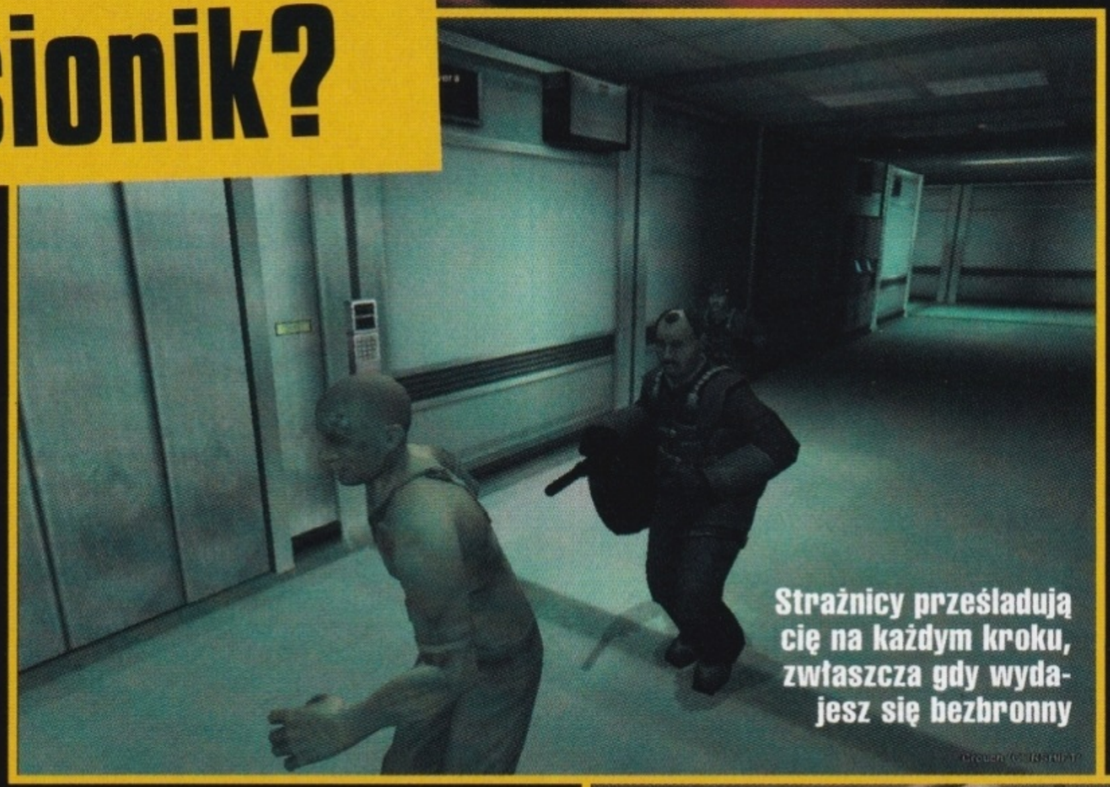
Kim jest ten superpsionik?

Budzisz się na szpitalnym łóżku w izolatce i sam nie wiesz, skąd się tu wziąłeś ani, co gorsza, kim jesteś. Coś ci to przypomina? W dodatku całe ciało masz pokaleczone i pokryte bliznami jak nie przymierzając Bezimienny w **Planescape Torment**. Pierwszym twoim zadaniem jest wydostać się z zamknięcia, a potem dowiedzieć się, kto cię tu zamknął i za co, a wreszcie odkryć swoją tożsamość.

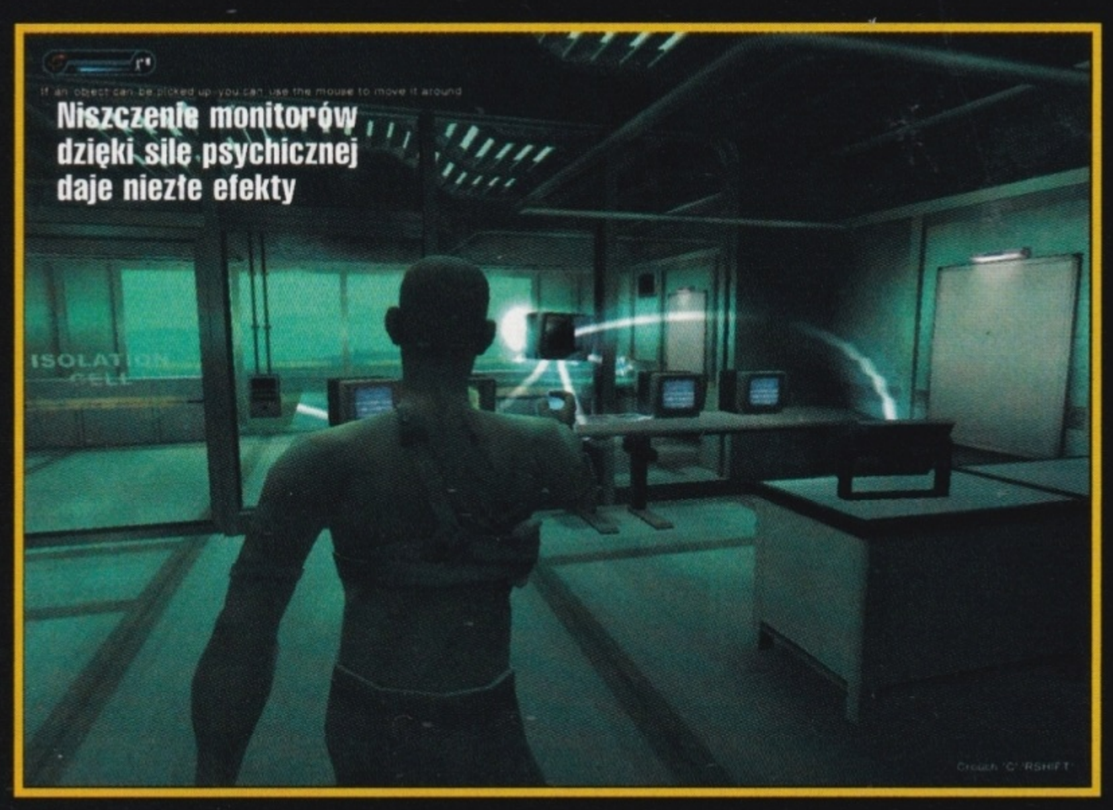
Nie zdążysz się jednak szczególnie mocno rozczarować tą cokolwiek wyświechtaną koncepcją fabularną, ponieważ twój bohater zaraz zaczyna pokazywać, co potrafi. A umie sporo. Kto by się spodziewał nadzwyczajnych czynów po takim zgiętym z bólu nędznym wyskrobku, odzianym jedynie w spodnie od piżamy oraz iście więzienne trepy. Na dodatek typek ciągle gada do siebie niczym typowy szpitalny rezydent.

>MOCĄ GO CZY ŚRUTEM?

Bohater ma do dyspozycji potężne zdolności psychiczne. Ich odkrycie i opanowanie jest warunkiem wyruszenia na podbój szpitala i kolejnych obiektów, jakie później odwiedzisz. Początkowo dostępne są tylko dwie moce: telekineza i samouzdrawianie. Z czasem nabywasz nowych zdolności. Będziesz zatem w stanie dokonywać swojej mentalnej projekcji dla zmylenia wrogów, a nawet wstępować na chwilę w ich ciała. Pewne formy hipnozy też nie będą ci obce. Już na wstępie dzięki telekinezie twoja postać, niczym rycerz Jedi, miota w powietrzu przedmiotami, niszcząc sprzęt medyczny, elektronikę i godząc nimi w strażników. Zaczynasz rozumieć, czemu cię zamknęli: jesteś diabelnie niebezpieczny dla otoczenia! Ponieważ moc psychiczna ma swoje granice i częste jej używanie wyczerpuje, do dyspozycji masz także znacznie bardziej konwencjonalne

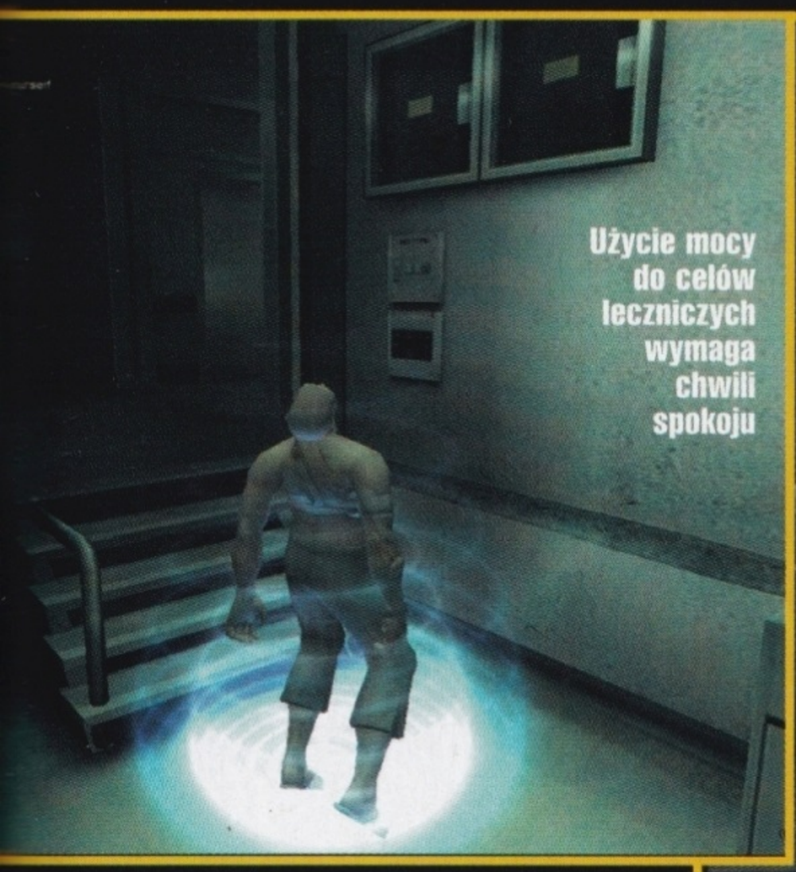


Strażnicy prześladują cię na każdym kroku, zwłaszcza gdy wydajesz się bezbronny



Niszczenie monitorów dzięki sile psychicznej daje niezłe efekty

utwór wzbogacony mistycznym chórkiem. Zupełnie jakbyś wylądował w psychiatryku



Użycie mocy do celów leczniczych wymaga chwili spokoju

Strzelając, należy precyzyjnie celować

Move away 'E','INS'
Stand 'C','RSHIFT'
Manual Reload 'DEL','SPACE'

metody: od walki wręcz aż po szeroki asortyment broni palnej. Oczywiście, początkowo jesteś goły i wesoły, a broń trzeba dopiero zdobyć. Na przywłaszczenie czeka aż trzynaście różnych narzędzi śmierci. Jak dla postaci hojnie wyposażonej w naturalne moce, to całkiem sporo. Są pistolety zwykłe i na strzałki, nieśmiertelne shotguny, karabiny snajperskie i maszynowe.

Do cennych umiejętności należy zaliczyć skradanie się. Nie zawsze otwarta walka jest najbardziej opłacalną metodą, często trzeba działać z ostrożnością. Taktyka i staranne przemyślenie postępowania zawsze procentuje, choćby dlatego, że z ukrycia można podsłuchać wiele ciekawych rzeczy.

>CAŁA TRUDNOŚĆ POLEGA NA...

... tym, że nie można w dowolnym momencie zapisać stanu gry. Trzeba zastanowić się nad każdym krokiem, by nie zostać cofniętym do początku danego etapu. Do pokonania jest wiele lokacji, a wszystko to zwiedzisz

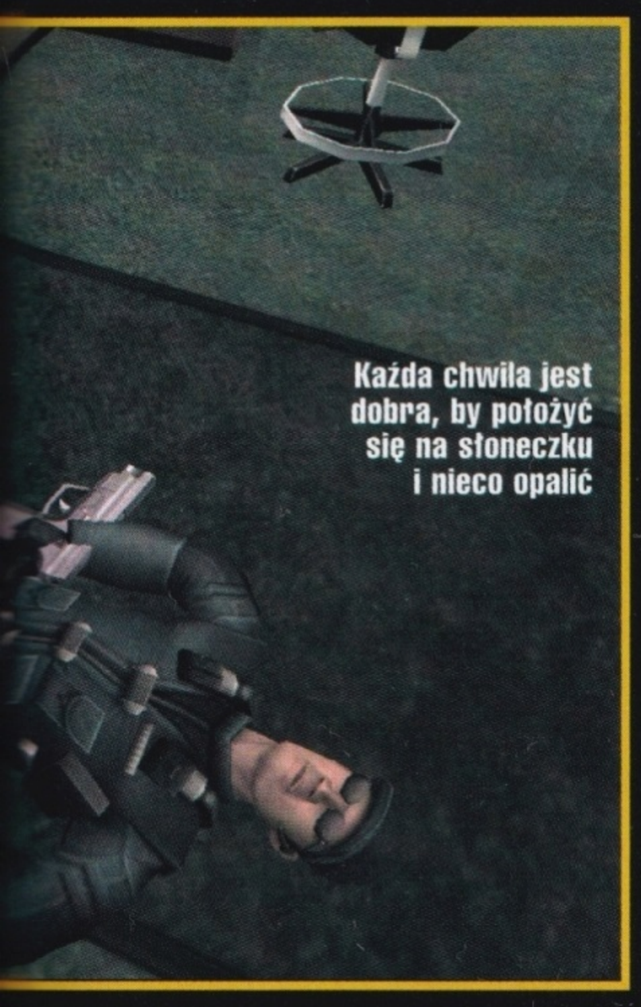
GDY ZABRAKNIE AMUNICJI, ZAWSZE MOŻNA RZUCIĆ KOSZEM NA ŚMIECI

systemem małych kroczków: byle do punktu, w którym zapisuje się gra. Jednych taki system irytuje, innych mobilizuje. Na początku wybierasz jeden z dwóch poziomów trudności, ale nawet ten niższy jest sporym wyzwaniem, zwłaszcza dla początkującego gracza.

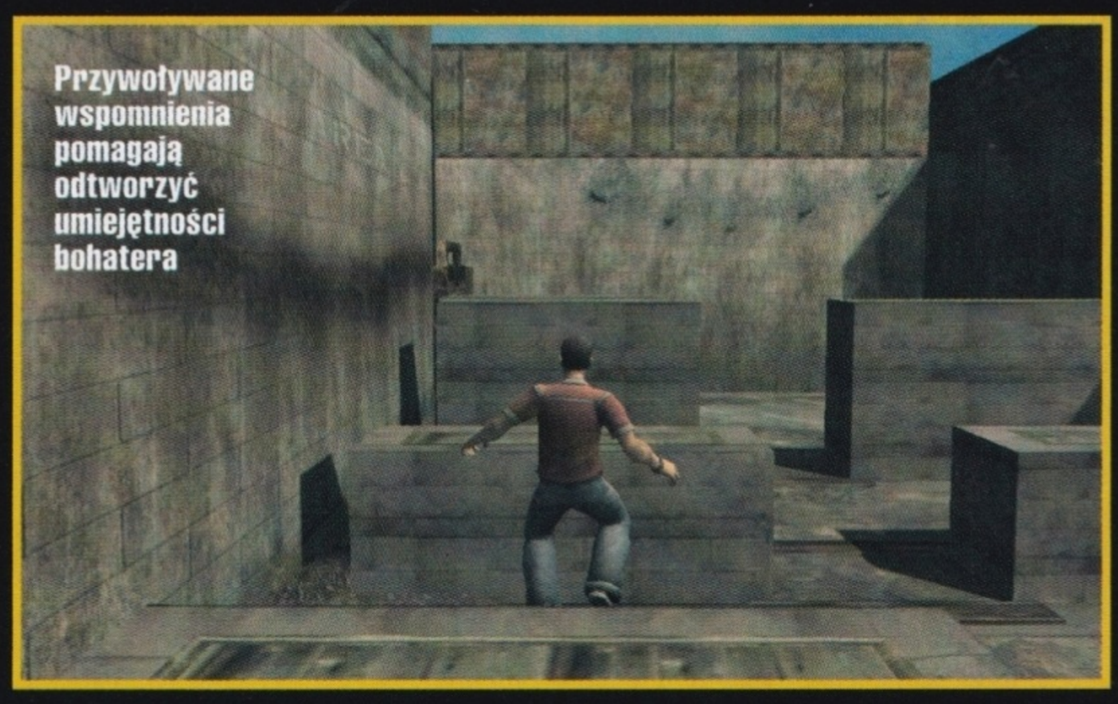
Z pomocą przychodzi interaktywne otoczenie. Wystarczy dokładnie się rozejrzeć, by znaleźć kosz na śmieci, czy szafkę, które dają się ruszyć z miejsca i dowolnie użyć, czytaj: cisnąć w strażników. Twoja postać idąc lub skradając się w kucki może też popychać przed sobą spory obiekt i chować się za nim.

Moc psychiczna pozwala również zepsuć wszystko, co przydaje się przeciwnikom, zwłaszcza sprzęt elektroniczny. Psujesz zatem zamki, alarmy, systemy zabezpieczeń. Z dotkniętych niewidzialną ręką mocy monitorów sypią się iskry, a z gniazdek czuć swąd przewodów. Często jest to wręcz dewastowanie dla samej frajdy niszczenia. Bo właściwie czemu nie!

Mimo iż graficy postarali się o umilenie graczowi zabawy, popełnili jednak kilka błędów. Przejawiają się one przenikaniem przez przeszkody niektórych poruszających się obiektów.



Każda chwila jest dobra, by położyć się na słoneczku i nieco opalić

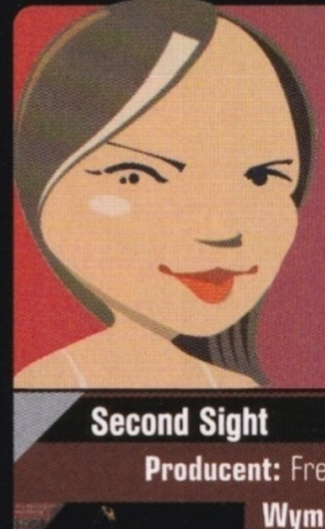


Przywoływane wspomnienia pomagają odtworzyć umiejętności bohatera

Na korzyść gry przemawia możliwość przestawienia kamery wedle uznania gracza: kto lubi widok z pierwszej osoby, w każdej chwili może zrezygnować z oglądania całej postaci bohatera i przełączyć się na widzenie świata jego oczami. Miło jest móc dostosowywać opcje do własnego widzimisię. Do wyboru jest aż sześć języków, niestety brakuje polskiego.

Za to można włączyć pojawianie się na dole ekranu tekstu dialogów.

Second Sight to gra, w którą da się pograć. Co prawda scenariusz jest nieco sztampowy, a konsolowy system save'ów nie każdemu pasuje, ale w sumie zabawa z wykorzystaniem mocy psychicznej daje sporo satysfakcji. Można też odreagować, dewastując otoczenie.



Podoba mi się, że w Second Sight daje się dowolnie wpływać na otoczenie. Naprawdę czuje się wtedy moc bohatera. Chciałabym mieć takie umiejętności w rzeczywistości. Raz dwa ustawiłabym wtedy chłopaków z redakcji.

Mal

Second Sight — **Akcja (TPP/FPP)**

Producent: Free Radical Design **Polski wydawca:** CD Projekt **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Minusy
– szybko się nudzi
– denne minigierki
– kiepski humor

Plusy
+ interaktywne otoczenie
+ wiele dostępnych mocy i typów broni

70

www.codemasters.co.uk/secondsight/

OSTRZEŻENIE

Nadużywanie **Psychonauts** może być przyczyną bólu brzucha ze śmiechu. Dialogi są przezabawne, a dziwaczne postaci wygłaszają błyskotliwe uwagi. Czujcie się ostrzeżeni!

WYCIECZKA DO ŚRODKA GŁOWY

PSYCHONAUTS™

■ Krupik

Dzięki Psychonauts dowiesz się, jak włamać się do czyjejś głowy. Taką sztukę opanował główny bohater gry niejaki Razputin (w skrócie Raz). Chłopak przebywa właśnie na obozie dla małych psychonautów (nie mylić z psychopatami), czyli dzieci, które posiadają nadprzyrodzone moce. Niestety, Raz jest na obozie nielegalnie. Uciekł bowiem z cyrku. A kto z cyrku uciekł, do cyrku wrócić musi. Jedyne, na co pozwolono zbiegowi, to poczekanie na ojca w obozie. Raz szybko wykorzystał ten krótki czas na rozwinięcie swoich umiejętności psychicznych oraz na liczne... podróże po umysłach. To właśnie te wyprawy stanowią esencję zabawy. Fabuła zakręcona jak butelka mleka pcha cię do głów kolejnych osób. Zaczynasz od misji treningowej w umyśle starego wojaka, a potem przygoda toczy się już własnym najmniej oczekiwanym torem.

Raz to bardzo utalentowany młodzieniec. Potrafi podpalać, lewitować i wspinać się po wieżowcach jak małpka. Zuch chłopak!

>PODRÓŻ CZAS ZACZĄĆ

Ogólnie gra jest rewelacyjna. I rewolucyjna. Co może dziwić, bo jest to połączenie zręcznościówki z przygodówką, a więc nic nowego. Wydawać by się mogło, że z tak oklepanych tematów zręcznościowo-przygodowych niewiele już można wycisnąć. Tymczasem...

W trakcie wyprawy po umysłach, będących swoistymi światami, Raz zmuszony jest do wspinania się po wieżowcach, bujania się na trapezach, zjeżdżania po drabinach, lewitowania i innych atrakcji. Jednak zapomnij o klasycznym i nudnym skakaniu po platformach. W **Psychonauts** znajdziesz iście królewski arsenał. Zamiast platform są wirujące talerze, zamiast zwykłego wspinania się jest bieganie po przekręcających się kładkach. A do tego Raz w czasie zabawy uczy się nowych mocy, które potem wykorzystuje w krytycznych sytuacjach (np. lewitacji, pyrokinezy czy telekinezy). Do elementów zręcznościowych zostały dodane także pomysłowe zagadki. Mamy też wyścigi i walki z bossami, podczas których też trzeba wysilić szare komórki. Całe szczęście twórcy gry nie należą do sadystów. Wszystkie poziomy (a jest

Ryba nie należy do najpiękniejszych. Do tego z charakteru to prawdziwa ryba młot

W umysłach znajdują się urojenia, za sprawą których Raz zdobywa nowe moce. W mózgu szalonego trenera przeważa tematyka wojenna

TWÓRCA PRZEZ T

Twórcą **Psychonauts** jest Tim Shafer, który jest odpowiedzialny za takie pamiętne hity, jak **Day of the Tentacle**, **Full Throttle** czy **Grim Fandango**. Kiedy Tim zakończył karierę w LucasArts, założył firmę Double Fine, w której przez cztery lata pracował nad **Psychonauts**. Powstała gra, dopracowana do ostatniego (prawie) swojego oryginalnego, zabawnego i szalonego szczegółu.

Grafika Psychonauts przypomina tę z pamiętnego filmu The Nightmare Before Christmas

Portal do różnych światów. Które drzwi wybrać? A może Raz zechce odwiedzić też swoją psyche?

Obóz dla młodocianych psychonautów. Twarzyczki jak z horroru

Lewitacja to fajna rzecz. Można skakać wyżej i dalej niż kangury

ich kilkanaście) są tak zrobione, że po prostu nie można się na nich zaciąć na dłużej niż na kilka (no, może kilkanaście minut). Czasem jest tak, że kiedy już masz dosyć, nagle przeskakujesz z trapezu na trapez, wpadasz na pomysł rozwiązania zagadki i ruszasz dalej. Grę można ukończyć, w 15 godzin, ale warto rozkoszować się jej różnymi smaczkami, co przedłuża rozgrywkę.

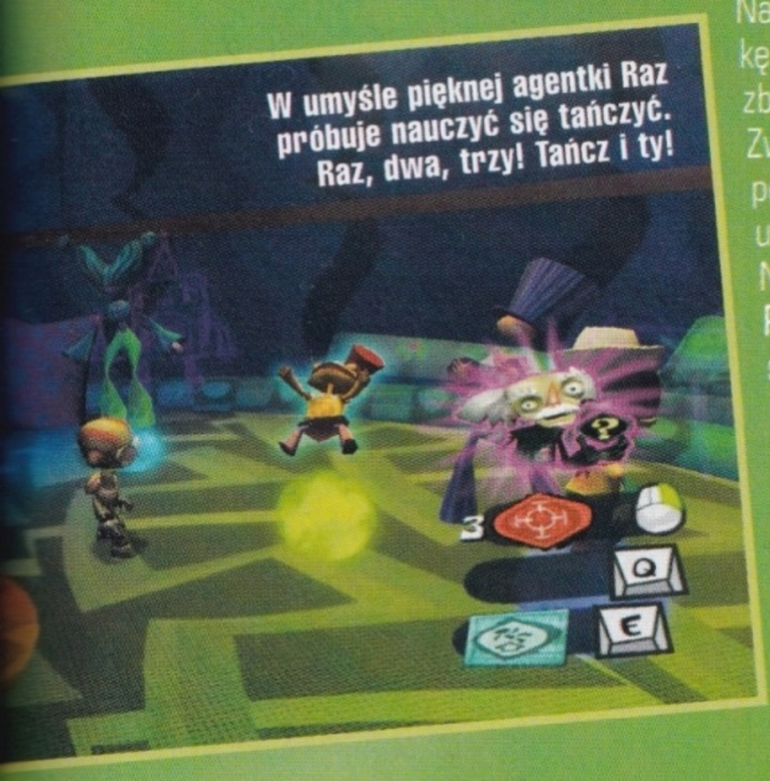
>W SAMYM ŚRODKU ŚRODKA

Najbardziej olśniewającą częścią gry są światy i umysły, po których podróżuje Raz. Projekty poziomów są jakby wyrwane z wizji ludzi jadących na wspomagaczach. Raz przenosi się z jednego mózgu do drugiego, a każdy z nich jest kompletnie inny. Ba, mało powiedziane. Nie dość, że jest inny, to jeszcze inny od wszystkiego, co do tej pory widziałeś w grach. Mamy więc umysł szalonego wojskowego (z wybuchami i czołgami), uporządkowany mózg naukowca czy imprezową makówkę pięknej agentki Milli. A to dopiero początek szalonej jazdy bez trzymanki. Zwiedzisz też umysł szaleńca, który wszędzie węszy spisek związany z tajemniczym Mleczarzem. Nic więc dziwnego, że w jego głowie pełno agentów, którzy zaludniają typowe miasteczko z amerykańskiego serialu. Niezwykle ciekawa jest wyprawa do umysłu ryby, dla której Raz jawi się jako gigantyczny odpowiednik King-Konga.

>NIE MA MÓZGÓW IDEALNYCH

Jedyną rzeczą, do której można się w **Psychonauts** przyczepić , jest sterowanie. Widać, że było ono dostosowane do konsolowej wersji gry. Na PC mamy do dyspozycji myszkę i klawiaturę, co niestety niezbyt dobrze się sprawdza. Zwłaszcza że dynamiczna kamera potrafi ustawić się w pozycji utrudniającej sterowanie.

Nie zmienia to jednak faktu, że **Psychonauts** to naprawdę świetna gra, która spodoba się nawet tym, którzy gry zręcznościowe omijają szerokim łukiem. Jest dopracowana i w pozytywnym tego słowa znaczeniu zakręcona. Wyprawa z **Psychonauts** to przeżycie, którego po prostu nie można sobie odmówić!



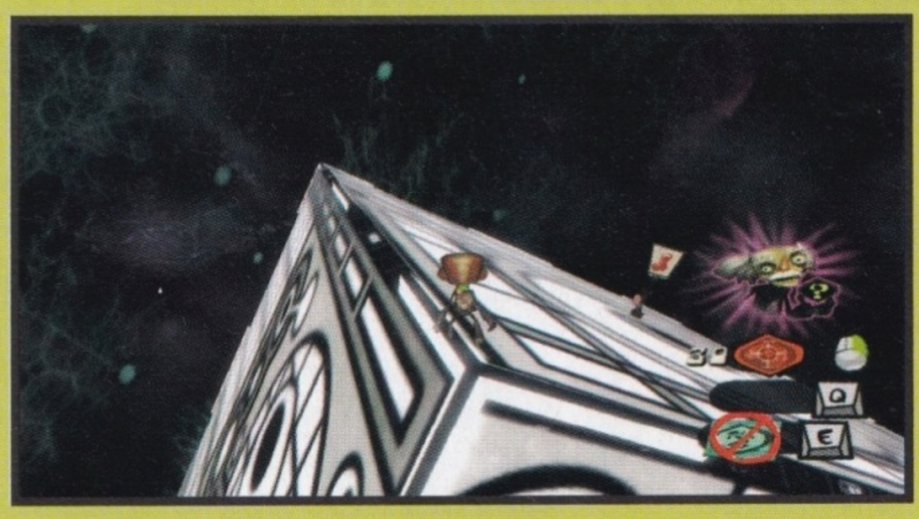
W umyśle pięknej agentki Raz próbuje nauczyć się tańczyć. Raz, dwa, trzy! Tańcz i ty!

UMYSŁY–ŚWIATY

Raz zwiedza różne światy, różne umysły. Można by je długo i zawile opisywać, ale czasami po prostu się... nie da. Zresztą, oto tylko niektóre z nich.

Niech sąsiedzi walą, walą do drzwi. Agentka Milla myśli tylko o szalonych imprezkach.

W umyśle dozorcy, szaleńca pełno jest motywów rodem z Archiwum X. I małych strasznych dziew-



Nie ma to jak maksymalnie uporządkowany umysł niemieckiego agenta, Sashy. Ordnung musi być.

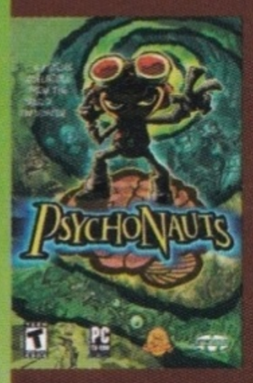
Gra jest zabawna, klimatyczna i niespotykanie wciągająca. Psychonauts wdarło mi się do głowy i nie chce z niej wyleźć. Już dawno tak dobrze się nie bawiłam. Skoro ta gra jest szalona, to czy ja też jestem... hmmm...?

Krupik

Psychonautus — zręcznościowa przygodówka

Producent: Double Fine **Polski wydawca:** brak **Cena:** bd.

Wymagania: CPU 1,-0 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



Minusy
– trudności z opanowaniem sterowania
– rozbrykana kamera

Plusy
+ doskonałe połączenie gatunków
+ oryginalność
+ klimat
+ humor

www.psychonauts.com

91

Konwersja filmowych postaci na ludki z klocków Lego nie każdemu pomogła. Zwariowany

Imperium przegrało, bo używało klocków konkurencji

Ci sklonowani szturmowcy są do siebie podobni niczym dwa klocki Lego

LEGO® STAR WARS

Arbitius

KLOCKI LEGO I GWIEZDNE WOJNY POZORNIE DO SIEBIE NIE PASUJĄ, JEDNAK Z ICH POŁĄCZENIA UDAŁO SIĘ STWORZYĆ ISTNIE WYBUCHOWĄ MIESZANKĘ

Połączenie klocków Lego ze światem Gwiezdnych Wojen? No cóż, faktycznie brzmi to trochę niedorzecznie. To jakby połączyć **Counter-Strike** z szachami albo Windowsa z... Chińczykiem. Nie mniej, Eidos popełniło ten czyn i wydało grę, o niebudzącym wątpliwości tytule, **Lego Star Wars**.

>GWIEZDNE WOJNY FAJNE SĄ... ALE LEGO TEŻ JEST COOL

Twórcy wyciągnęli najlepsze cechy gwiezdnej sagi i duńskich zabawek. Z klocków zrobione jest tutaj praktycznie wszystko, w tym Yoda, Obi Wan, Imperator, i reszta radosnej gromadki z dwóch pierwszych epizodów filmu. Na dodatek umieszczono tutaj elementy trzeciej części, która w momencie wydania gry jeszcze przecież się nie pojawiła w kinach. Lojalnie ostrzegamy, że zdradza on kilka wątków z filmu, więc najlepiej rozegrać go po wizycie w kinie. Zaczynasz grę ludzikiem Lego, do złudzenia podobnym do Qui Gon Jinna lub jego ucznia Obi Wana, którzy jak przystało na prawdziwych Jedi, spędzają wolny czas... w barze. Zwie się on U Dextera i stąd wybierasz, do których epizodów chcesz się udać. Możesz tutaj również, za zebrane podczas gry monety, kupić u barmana dodatkowe postaci do gry oraz inne bonusy. Na przykład, jeśli uważasz, że rycerze Jedi są od zamiatania plugastwa galaktyki, to możesz zamiast mieczy świetlnych dać im do rąk szczotki. Niczego to nie zmienia w ich walorach bojowych, ale wygląda bardzo pocieszznie. Sam Yoda przypomina wtedy woźnego z podstawówki.

Mimo że w każdym z epizodów zachowano główny wątek fabularny, pozbyto się jednocześnie wszystkich elementów, które twórcom filmu nie wyszły najlepiej. Chodzi tu o rzeczy które były drętwe zamiast być poważne (np. romans Anakina i Armi) albo żenujące zamiast śmiesznych (np. Jar Jar Binks). Gra parodiuje wiele z nich, jak chociażby Obi Wan, który czasami ma problemy z uruchomieniem latarki. Ale kiedy potrzeba, gra potrafi także zachować odpowiedni klimat. Na przykład podczas starcia z Darth Maulem brzmi oryginalna muzyka, przez co walka ma dramatyczny wydźwięk.

>KLOCKI AŻ PO HORYZONT

Idea gry jest prosta. Chodzisz po poziomach, zbierasz klocki monety, wycinasz w pień zrobionych z klocków wrogów, na dodatek samemu grając klockiem. Co jakiś czas musisz trochę poskakać, żeby się dostać do odpowiedniego przycisku, lub przestawić kilka przedmiotów, w celu zrobienia prowizorycznej drabiny. Dodatkowo, na każdym poziomie ukrytych jest dziesięć przedmiotów przypominających swoim wyglądem mikser do kawy. Jak zbierzesz komplet, otrzymasz spory dodatek w gotówce oraz złożysz model Lego, który występował gdzieś na tej planszy. Na wytrwałych czeka jeszcze jedna nagroda, ponieważ po zebraniu wszystkich młynków do kawy, które są w grze, odblokują się specjalne drzwi w barze U Dextera. Nie będziemy jednak psuć tajemnicy, zdradzając co się za nimi znajduje.

>TYŚ KLOCEK, TYŚ MI BRATEM

Za każdym razem, kiedy po raz pierwszy mierzysz się z danym etapem, dostępny jest on w trybie Story, gdzie grasz z góry ustalonym bohaterem. Ukończywszy etap możesz, do niego wrócić w trybie Free play, grając np. Obi Wanem z dowolnego epizodu, czy też którąkolwiek inną z 56 dostępnych postaci. Widać, że twórcy bardzo lubią Natalie Portman, bo jej alter ego występuje tutaj w przynajmniej 8 odmianach: w stroju bojowym, salonowym i innych. Jeśli zechcesz odkryć wszystkie umieszczone w grze bajery, często będziesz musiał wracać do niektórych poziomów innymi postaciami, ponieważ mają one różne umiejętności. Na przykład Jar Jar Binks skacze najwyżej ze wszystkich, a Anakin Junior ma jedyną w swoim rodzaju wrodzoną umiejętność włażenia do szybów wentylacyjnych i dziur w ścianach. Sprawdza się stare przysłowie: Gdzie Jedi nie może, tam dzieciaka lub Jar Jara pośle.

MIMO LICZNYCH PARODII, GRA ZACHOWAŁA KLIMAT GWIEZDNYCH WOJEN

Wybór postaci nie ma znaczenia na planszach, gdzie pilotujesz jakiś pojazd lub statek, jak na przykład wyścig Anakina z części pierwszej. Takich etapów, w których możesz sobie czymś polatać, jest kilka i są miłą odmianą od ciągłego biegania ludkiem po klockach, co na dłuższą metę każdego może znużyć.

Po odkryciu każdej z postaci, jak przystało na bohaterów tego świata, lądują one w barze lub jego okolicy. Warto tam czasem zaglądać, bo dochodzi do istnie epickich bijatyk. Widok uciekającego w panice Vadera, gonionego przez Yode w jego prywatnym latającym spodku przyciąga tłumy. Bardzo miłym akcentem jest również możliwość grania w dwie osoby z jednej klawiatury, czego dawno już nie spotykano w grach na PC.

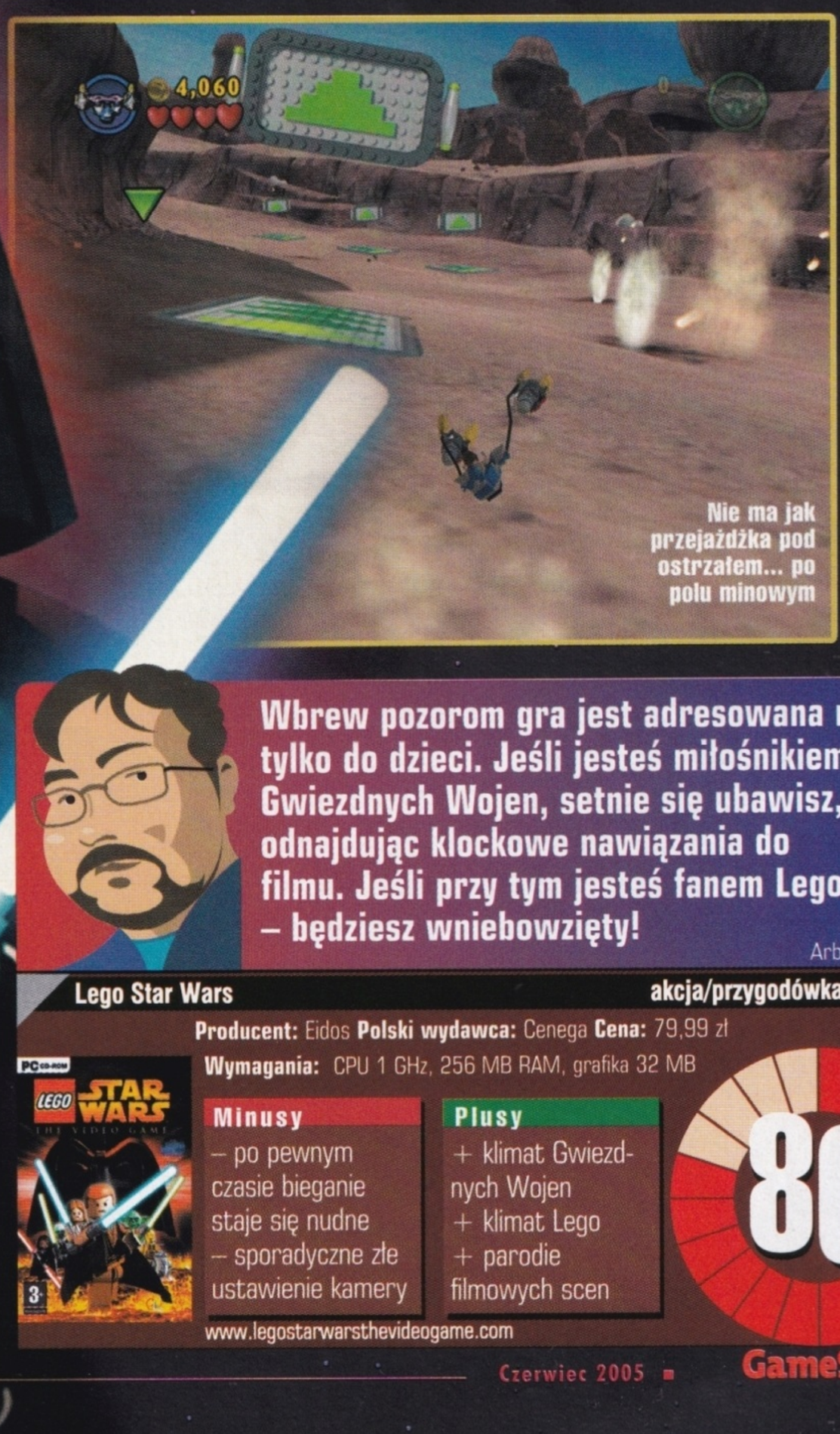
>CHLEBA I KLOCKÓW

Lego Star Wars kierowane jest do młodszych graczy, ale i starszym może dać dużo frajdy. Idea połączenia czegoś tak trywialnego jak klocki ze światem Gwiezdnych Wojen nieźle się sprawdziła, a momentami jest nawet ciekawsza niż oglądanie filmu. Mimo że na pierwszy rzut oka gra wydaje się dziecinna, to szybko okazuje się świetną zabawą. Któż by pomyślał, że trochę kolorowych klocków może ożywić zakurzone imperium George'a Lucasa. ▢

Jar Jar Binks nadal przypomina hippisa. Z kolei Chewbacca wygląda jak pocieszna pysia

Giń, plastikowy łbie!

Yoda jest już stary, ma pewnie z 800 lat, chodzić za szybko nie może. Dostał więc z przydziału własny latający spodek



Nie ma jak przejażdżka pod ostrzałem... po polu minowym

Wbrew pozorom gra jest adresowana nie tylko do dzieci. Jeśli jesteś miłośnikiem Gwiezdnych Wojen, setnie się ubawisz, odnajdując klockowe nawiązania do filmu. Jeśli przy tym jesteś fanem Lego – będziesz wniebowzięty!

Arbitius

Lego Star Wars — **akcja/przygodówka**

Producent: Eidos **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 79,99 zł

Wymagania: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Minusy
– po pewnym czasie bieganie staje się nudne
– sporadyczne złe ustawienie kamery

Plusy
+ klimat Gwiezdnych Wojen
+ klimat Lego
+ parodie filmowych scen

www.legostarwarsthevideogame.com

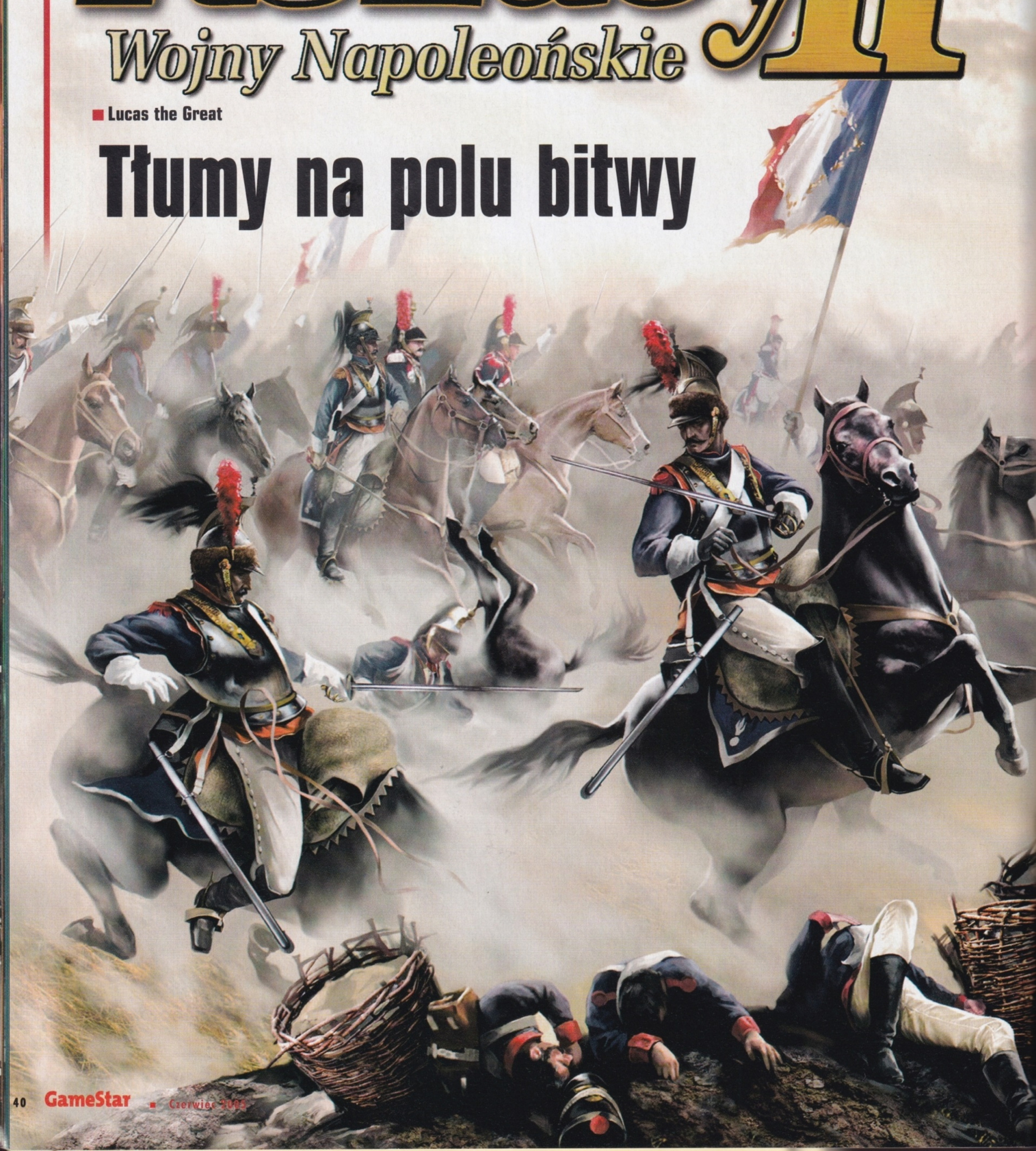
80

Zapowiadaliśmy ten tytuł w grudniowym GS. Teraz pora na prawdziwy test. Okazało się, że

Kozacy II
Wojny Napoleońskie

■ Lucas the Great

Tłumy na polu bitwy



choć w większości słuszne, nasze prognozy zawierały pewne błędy... zupełnie jak sama gra

Po wielu opóźnieniach doczekaliśmy się wreszcie sequelu **Kozaków** – gry RTS, która wyszła spod ręki ukraińskich programistów i szybko zawojowała cały świat. Umieszczenie rozgrywki drugiej części w okresie napoleońskim spowodowało, że nazwa **Kozacy** nie jest specjalnie adekwatna, ale każdy dziś zna znaczenie marki produktu.

Pół dekady temu gracze zostali zaszokowani skalą bitew, w których ścierało się do ośmiu tysięcy żołnierzy. Do dziś niewielu autorów zdecydowało się na podobną masówkę, lecz ekipa z GSC Game World postanowiła pójść dalej i oddać bitwy w skali niemalże 1:1. Czy udało im się stworzyć grę wielką, czy tylko na wielką skalę? Przypomnijmy, że nasze prognozy były bardzo optymistyczne...

>UKRAIŃSKI DRYL?

Okres Wojen Napoleońskich to czasy tak zwanej cywilizowanej wojny. Setki żołnierzy idących w równych szykach w rytm werbli stawały naprzeciwko siebie i oddawały palby z broni palnej, która nie była ani specjalnie celna, ani szybkostrzelna. Cennego prochu nie marnowano niepotrzebnie, dlatego po wstępnej wymianie ognia przechodzono do starcia bezpośredniego, najczęściej na bagnety. Dyscyplina w oddziałach była kluczem do zwycięstwa – szło się naprzód licząc, że kule chybią, a kamraci nie złamią szyku. Jeśli ktoś poddał się strachowi, wydawał wyrok nie tylko na siebie, lecz i na towarzyszy. Zostać rannym mogło oznaczać los gorszy od śmierci, jako że medycyna nie radziła sobie z zakażeniami, a muszkietowe kule zadawały potworne obrażenia. Cywilizowana wojna. Jasne.

Kozacy 2 oddają te realia w doskonały sposób. Żadna inna gra nie może poszczycić się podobnym dopracowaniem działania szyku – dziesiątki żołnierzy sprawnie zmieniają formację i nie gubią się podczas przemieszczania. Dowodzenie takimi karnymi jednostkami to niepowtarzalne doznanie. Przeładowanie muszkietów zajmuje bitą minutę, a strzelanie z nich na większą odległość to jedynie wyrzucanie prochu w błoto, co przy dramatycznie szybko kurczących się zasobach (prochu, nie błota) może się skończyć całkowitą porażką.

Raz sformowany oddział (120 piechurów, 45 jezdnych lub 15 specjalistów) walczy tak długo, jak utrzyma się morale wojaków. Samopoczucie chłopaków rośnie wraz z ilością rozbitych grup wroga, dzięki czemu łatwiej im potem znosić forsowne marsze i ignorować straty we własnych szeregach. Z czasem niektóre zahartowane w ogniu walki oddziały zyskują kręgosłup moralny na miarę napoleońskiej Gwardii Cesarskiej – ich żołnierze raczej umrą niż się poddadzą.

KONUS Z KORSYKI

Historię zwycięstw i upadku Napoleona Bonaparte każdy choć trochę liznął w szkole, a podstawowe fakty łatwo wygrzebać w encyklopedii. Mało kto za to wie, że przyszły Cesarz królewskie kolegium wojskowe w Brienne-le-Chateau ukończył z kiepskim wynikiem – był 42 na liście liczącej 58 nazwisk. Na pewno nie pomógł mu ostracyzm kolegów, traktujących go ze względu pochodzenia jako prowincjusza i niemalże obcokrajowca (Korsyka była świeżo zaanektowanym terytorium Francji). Napoleon już wtedy wiele czasu poświęcał czytaniu, choćby dlatego że znajdował się poza nawiasem towarzyskim. Z czasem zasłynął z wyczerpującego trybu życia – miał twierdzić, że cztery godziny snu potrzebne są mężczyźnie, pięć kobiecie, a sześć idiocie. Takie stopniowanie świadczy chyba o szowinizmie...

>TAKTYKA PONAD LICZEBNOŚĆ

Choć **Kozacy 2** mają sporo pozostałości z RTS, autorom udało się stworzyć grę, która zasługuje na miano strategicznej. Zostało to osiągnięte za pomocą wielu zabiegów. Sieć drogowa odgrywa rolę właściwą dla

Ta morska potyczka to opcjonalny motyw w jednej z misji. Ogólnie z walk na morzu niestety zrezygnowano. Co z Trafalgarem?

Na skrzyżowaniu, jak wiadomo, nadchodzący z prawej mają pierwszeństwo

Skończył się proch? Hajda na bagnety

Cywilizowana wojna w pełnej krasie

Skala bitew jest wielka, ale i wymagania niemałe

Gra ma kilka trybów rozgrywki, które znacząco się od siebie różnią. Poczynając od potyczek

epoki. Oddziały poruszające się w zwartych formacjach na większą odległość musiały poruszać się po traktach – w grze marsz po wertepach błyskawicznie powoduje zmęczenie żołnierzy i może się odbić negatywnie na morale. Dlatego drogi są kluczowym elementem strategicznym, kontrola nad nimi ma niebagatelne znaczenie dla zwycięstwa.
Kolejnym punktem jest zaopatrzenie. Mapy usiane są małymi osiedlami

produkującymi cztery z sześciu zasobów: żywność, węgiel, złoto i żelazo (budulec – drewno i kamień pozyskuje się w typowy dla RTS sposób, ale nie we wszystkich typach rozgrywki mają one znaczenie). Kto kontroluje takie wioski, ten ma szansę pokonać wroga. Bez węgla nie ma prochu, więc odcięta od niego armia zostanie po prostu wystrzelana jak kaczki, a żywność – cóż, w tej grze żołnierze mogą po prostu umrzeć z głodu. Na dodatek osiedla są też źródłem rekrutów uzupełniających skład oddziałów. Oczywiście oblegane wioski nie wysyłają zapasów, a transporty cennych zasobów można wybijać w trasie.
Dawno nie widzieliśmy gry, w której dobra taktyka potrafi zdziałać tak wiele. Odpowiednio dobrane i użyte oddziały mogą rozbijać znacznie liczniejsze siły wroga. Ataki z tyłu i z flanki na linię przeciwnika zaszachowanego przez inny oddział przynoszą odpowiednie efekty. Na dodatek AI też potrafi dobrze wykorzystać te możliwości, za co chwała programistom.

>DLA KAŻDEGO COŚ MIŁEGO

Jeśli uważasz, że taki realizm pola bitwy to przesada, dalej możesz cieszyć się grą, rozgrywając bitwy w mniej złożonym trybie Arcade. **Kozacy 2** oferują bowiem zabawę dla szerokiego spektrum graczy.
Lubisz tradycyjny RTS? W grze wieloosobowej i w trybie potyczki znajdziesz coś dla siebie. Jeśli wolisz zmagania, w których sieciowe zwycięstwa przynoszą korzyści w kolejnych starciach – zabaw się w Land War. Nie kochasz walki poprzez Internet i znudziły ci się typowe gry RTS? Dla ciebie przygotowano Battle for Europe. Jest też kilka rekonstrukcji historycznych bitew, całkiem solidnie przygotowanych. Tylko wielbiciele standardowych kampanii mogą się poczuć pokrzywdzeni, bo dla nich zostawiono coś w rodzaju sporych rozmiarów ochłapu. Wyssana z palca historyjka o wojnie domowej w Anglii, w której dochodzi nawet do oblężenia Londynu, z narracją prowadzoną

STRATEGICZNA BATALIA O EUROPĘ

W trybie rozgrywki – Bitwa o Europę – połączono elementy strategii turowej i RTS.
Choć ze wstępnych opisów spodziewaliśmy się czegoś w stylu serii Total War, efekt końcowy kojarzy się jednak bardziej z Rise of Nations.

Tworząc ogólny profil gracza, określasz jednocześnie, jaką nacją masz zamiar sięgnąć po władzę w Europie. Inaczej mówiąc, aby zagrać wszystkimi sześcioma mocarstwami de facto powinno się wykreować tyleż profili.
To bardzo nietypowa rozgrywka, skoncentrowana na strategii i taktyce, z wyeliminowaną typową w RTS rozbudową bazy i pseudoekonomią. Z niewielkim kontyngentem sił i w stopniu kapitana rozpoczynasz walkę o supremację na Starym Kontynencie. Dysponujesz jedną armią i garnizonami w prowincjach. Bitwy są rozliczne automatycznie, o ile nie jest w nie zamieszany twój dowódca. W tym przypadku przenosisz się na mapę taktyczną sporych rozmiarów, by stoczyć walkę. Oprócz pokonania sił wroga masz zwykle możliwość zwycięstwa przez zajęcie

i utrzymanie punków strategicznych. Czeka też sporo pobocznych zadań w stylu przejęcia obozu zaopatrzeniowego, wybicia patroli, czy oswobodzenia wiosek. Niestety, mapa jest jedna na prowincję, więc jeśli przyjdzie ci toczyć wiele walk o ten sam teren, z czasem te dodatkowe elementy zaczną cię być może nudzić.
Nie produkujesz jednostek, a twoje zasoby pochodzą z mapy strategicznej, na polach walki jedynie łatasz dziury budżetowe poprzez zajmowanie wiosek. Im więcej zwycięstw, tym wyższy stopień ma twój dowódca, co za tym idzie zwiększa się limit armii i dostęp do lepszych oddziałów.
W części turowej zawierasz tymczasowe pakty, handlujesz surowcami, sabotujesz ekonomię i umocnienia wroga oraz powiększasz lokalne garnizony. Zapis na tym poziomie jest automatyczny – nie możesz się cofnąć do wcześniejszej tury, by naprawić błąd. Na polu walki również brak możliwości zapisu stanu gry – co najwyżej możesz się wycofać. Trudne, ale uczciwe i bardzo emocjonujące. Polecamy tę formę rozgrywki.

i bitew w arcadowo, RTS-owym stylu, aż po strategiczne zmagania na mapie Europy

przez statyczne portrety wypowiadające się z silnym amerykańskim akcentem – nie tego oczekiwaliśmy po ekipie GSC. Jedynym sensem tej kampanii jest oswojenie się z wszystkimi detalami gry, przed rzuceniem się w wir walki sieciowej lub porwaniem na podbój Europy.

>WOJNA GIGABAJTOWA

Skala walk w połączeniu z kompleksowymi animacjami wszystkich miniaturowych modeli ma swoją cenę. Do płynnej pracy w wysokiej rozdzielczości potrzebny jest gigabajt pamięci RAM i dwa giga mocy CPU. Na minimalnych wymaganiach idzie grać, ale trzeba liczyć się z tym, że przy naprawdę dużej bitwie lagi spowodują konieczność przejścia w tryb quasi-turowy z wykorzystaniem aktywnej pauzy (wydajesz rozkazy, puszczasz pauzę, czekasz na efekty, pauzujesz ponownie...).

Dodatkowo w grze jest sporo bugów, choć niektórych opisywanych na forach my nie stwierdziliśmy w czasie intensywnych testów. Dostępny jest już patch, który wzbudził kontrowersje, bo usuwając niektóre błędy i zwiększając wydajność silnika na słabszych maszynach, jednocześnie wygenerował kilka nowych problemów. Dział kontroli jakości w GSC zostaje daleko w tyle za pionem merytorycznym, za co z przykrością zmuszeni jesteśmy obniżyć końcową ocenę.

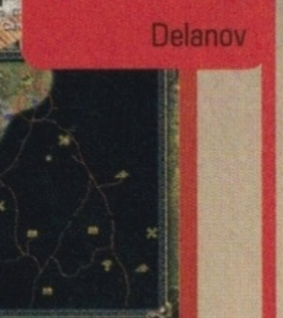
Na niekorzyść przemawia też brak zoomu (tylko rzut z lotu ptaka i tradycyjna fałszywa izometria). Mapy są tak piękne, a jednostki i budynki tak dokładnie odzwierciedlone, że serce boli, gdy nie da się ich obejrzeć z bliska. Ekran gry można też ubarwić okienkami filmowymi, w których pojawiają się scenki z nieco amatorskiej rekonstrukcji bitew okresu napoleońskiego. Dużo gorzej od grafiki wypada oprawa dźwiękowa – efekty są przeciętne, a przepiękny motyw przewodni, będący swoistym megamiksem utworów z epoki, powtarza się w kółko i potrafi wreszcie znużyć jak zbyt często puszczany w radiu przebój.

Kozacy 2 mogliby walczyć o tytuł Gry Roku. Mogliby, gdyby ciut bardziej ich dopracowano. A tak gra GSC zdecydowanym hitem się raczej nie stanie, choć to dobry i nieźle przemyślany tytuł. ☐

Ku naszej rozpaczy dorzucono księżulków leczących wojsko

NOWI KOZACY I IMPERIAL GLORY

Planowaliśmy porównanie tych dwóch gier, ale okazało się, że primo za bardzo się różnią stylem, secundo byłaby to rzeź, a nie walka. Bugi w **Kozakach 2** potrafią zapiec, ale nie psują zabawy. Zdarzają się nieścisłości historyczne (nie wiedzieć czemu ochotniczych żołnierzy Czarnego Księcia Brunszwiku uczyniono jednostką liniową, na dodatek Pruską, nie Austriacką), ale tych błędów jest mniej, niż poprawnych elementów w **Imperial Glory**. Przede wszystkim produkcja GSC oddaje realia i klimat czasów napoleońskich, co dla Pyro okazało się celem nie do zrealizowania. Czasem warto usiąść nad książkami. Napoleon o tym wiedział.



3 GROSZE

Zapowiadano że w Kozakach pojawi się warstwa strategiczna na miarę serii Total War. W praktyce ten element nie został jednak aż tak rozbudowany.

Delanov

Z bólem serca obniżyłem tej grze ocenę. Jednak po tytule kilkakrotnie odraczanym spodziewałem się mniejszego zarobaczenia. Szkoda. Nie zmienia to faktu, że pokochałem nowych Kozaków i zamierzam spędzić nad nimi jeszcze sporo czasu.

Lucas the Great

Kozacy 2: Wojny Napoleońskie — strategia/RTS

Producent: GSC Game World **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

Minusy
– mniej lub bardziej uciążliwe bugi
– ubogi dźwięk

Plusy
+ skala bitew
+ doskonałe odwzorowanie epoki
+ elem. taktyczne i strategiczne

www.cossacks2.de

81

Jeśli lubisz klimat epoki napoleońskiej, znasz się trochę na historii, kojarzysz wygląd polskiej

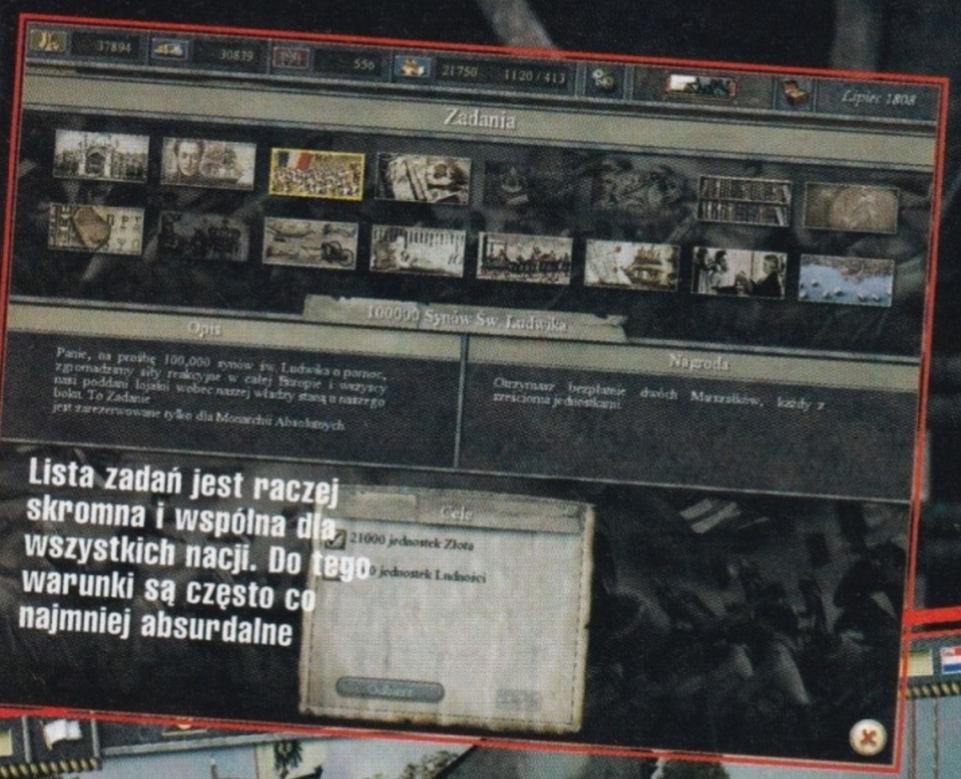
IMPERIAL GLORY

TANDETA: TOTAL WAR

■ Lucas the Great

Hiszpańskie studio Pyro wyrobiło sobie przez lata silną markę. Diabelnie trudne, lecz grywane i dopracowane tytuły stały się ich znakiem rozpoznawczym. Zdobyło szacunek graczy. Niestety, lata chwały to już przeszłość. Na rynek trafia bowiem **Imperial Glory**.

Zastanawialiśmy się, czy poświęcić temu tytułowi dużo miejsca w numerze i po kolei wystawić na pośmiewisko wszystkie ułomności. Ostatecznie jednak doszliśmy do wniosku, że lepiej napisać krócej i nie kopać leżącego za mocno i zbyt brutalnie.



Lista zadań jest raczej skromna i wspólna dla wszystkich nacji. Do tego warunki są często co najmniej absurdalne

DA SIĘ W TO GRAĆ... TYLKO PO CO?

Malownicze pole bitwy – ta sterta śmieci pośrodku to martwi i żywi żołnierze

Nigdy nie okupuj stolicy innego Imperium, bo stracisz możliwości aneksji podbitych ziem– nie będzie z kim negocjować

flagi, uwielbiasz strategie i gry spod znaku Total War... trzymaj się jak najdalej od tego szajsu

>IMPERIALNY WSTYD

Zacznijmy od tego, że **Imperial Glory** jest prymitywnym klonem serii **Total War**. Wykorzystuje całą paletę rozwiązań stosowanych przez Creative Assembly, począwszy od turowej fazy taktycznej rozgrywanej na mapie za pomocą stylizowanych pionków, na walkach w czasie rzeczywistym z opcją ustawienia oddziałów w obrębie startowej pozycji skończywszy. Trochę tu mamy zapożyczeń z **Shoguna**, tyle samo z **Medievala,** ale nic a nic z nowinek **Rome**. Do tego poziomu twórcy nie aspirowali – słusznie zresztą, bo i tak dali ciała popisowo.

Każda gra bazuje na pewnych uproszczeniach. Sztuka polega na tym, aby taką sztuczną konstrukcję stworzyć spójnie i sensownie, unikając ewidentnych kretynizmów. Jeśli jednak ktoś w grze osadzonej na przełomie XVIII i XIX przewiduje odkrycie i budowę uniwersytetu, na dodatek w mieście typu Paryż czy Wiedeń, to należy się zacząć zastanawiać nad jego kondycją psychiczną. Takich kwaśnych smaczków jest w **Imperial Glory** więcej. Drzewo technologii momentami przeskakuje w głupocie osiągnięcia **Empires: DOTMW**, a to już jest naprawdę spore osiągnięcie.

Mapa Europy i przyległości jest konglomeratem granic z całego okresu objętego rozgrywką (od Rewolucji Francuskiej do 1830 roku), do tego ze sporymi przekłamaniami. Księstwo Hanoweru jest na przykład trzykrotnie większe, bo pasowało autorom stworzenie prowincji będącej na styku trzech grywanych imperiów. Portów jest tyle, co kot napłakał – Prusy posiadają na przykład jedynie Gdańsk, w Brandenburgii już żadnego nie uświadczysz. Niby mamy pięć grywanych nacji z ich unikatowymi jednostkami, ale wystarczy się lepiej przyjrzeć, by stwierdzić, że rozgrywka niemal niczym się nie różni, niezależnie od wybranego imperium. Nazwy jednostek to jedyny wyróżnik – ukrywają się za nimi bowiem identyczne współczynniki, czyli francuscy Woltyżerzy niczym nie różnią się od Grenzerów (w grze zresztą przypisanych Prusom, a była to austriacka lekka piechota z Siedmiogrodu i Bałkanów). Zadania, czyli rodzaj historycznych osiągnięć, są wspólne dla wszystkich frakcji, choć większość z nich dotyczy wydarzeń z historii Francji.

Ktoś teraz krzyknie, że to tylko gra, więc nie ma się co czepiać kwestii merytorycznych związanych z historią... prosimy bardzo, przechodzimy do samej zabawy.

>TOTALNY POGROM W CZASIE RZECZYWISTYM

Gdy już rozbudujesz państwo, wyruszasz na wojnę. Oczywiście, zdobywać prowincje możesz nie tylko krwawo, ale i za pomocą pokojowych aneksji. To czasochłonny proces, ale komputer go uwielbia i na przykład Anglia masowo wciela wzięte z czapy kraje (Hanower, Dania, Portugalia i Maroko to preferowane kąski). Teoretycznie możesz też kupić ziemię od innego państwa, ale najpierw musisz wynaleźć (!) wymianę handlową, a potem zabulić bajońskie sumy. Rekrutacja armii też do tanich nie należy – co ciekawe na 60 piechociarzy permanentnie zużywasz ponad 500 obywateli, ale to nic w porównaniu z konnicą, gdzie ten stosunek wynosi 36 do 1000, a czasem nawet lepiej, czyli trzeba poświęcić czterokrotnie więcej ludzi (chyba trzech się przebiera za konia!). Nic to, wreszcie powstanie armia i ruszysz w krwawy bój na mapach taktycznych (po jednej na prowincję). Na początku ucieszysz się z kilku opcji, potem mina ci zrzednie. Możesz ustawiać szyki dla całej armii, ale tylko ze dwa nie są zaprojektowane tak, by własna artyleria nie wymordowała części twojej piechoty. Jest opcja obsadzania wojskami budynków, ale gdy wróg zaatakuje taką pozycję, chłopcy są zdani na siebie – inne oddziały nie mogą się włączyć do walki, ot czasem któryś piechur od niechcenia strzeli do wroga masakrującego jego kolegów z drugiego oddziału. Bałagan w szykach rozbija w pył plany taktyczne, a nie przewidziano ani aktywnej pauzy, ani możliwości zapisu w czasie walki. Czasem już lepiej zdać się na automatyczne rozliczenie, ale w ten sposób należy się liczyć ze stratami – zawsze, nawet gdy pozbawieni strzelb piechurzy walczyć będą z twoją przeważającą liczebnie i technologicznie armią, wspartą na dodatek przez kilka baterii dział.

Smaczkiem mogłyby być bitwy morskie, bo i ładne modele i wiatr ma znaczenie i rodzaje amunicji jak w **Piratach** i abordaż... ale spróbuj sterować każdą baterią burtową dziesięciu okrętów naraz!

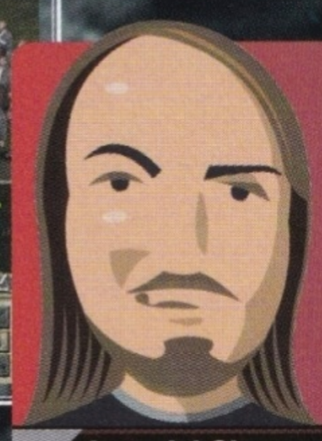
>LITOŚĆ I TRWOGA

Można odnieść wrażenie, że ekipa z Pyro postanowiła udowodnić, że potrafi zrobić parodię serii **Total War**. Jeśli tak, plan przekroczyli niczym przodownicy pracy za czasów realnego socjalizmu. Czegokolwiek się dotknąć w tej grze, to za chwilę trzeba biec do łazienki i umyć ręce. Każdy dobry pomysł został odpowiednio okaleczony, każde ciekawe rozwiązanie tonie w stercie śmieci. Szczęśliwi ci, którzy nie posiadają napędu DVD. Oni bowiem na pewno unikną kontaktu z tym arcydziełem. Wersja na CD nie jest bowiem planowana.

CO HISZPANIE WIEDZĄ O POLSCE?

Choć gra zaczyna się przed III Rozbiorem, tereny naszego kraju są z grubsza tymi, które objęło Księstwo Warszawskie. Nie ma się zresztą co dziwić, skoro w opisie prowincji czytamy, że Polska leży w niecce Warty, a polscy wojacy dumnie kroczą do boju pod indonezyjską flagą.

LATARNIA MORSKA JEST DZIESIĘCIOKROTNIE DROŻSZA OD AKADEMII WOJSKOWEJ



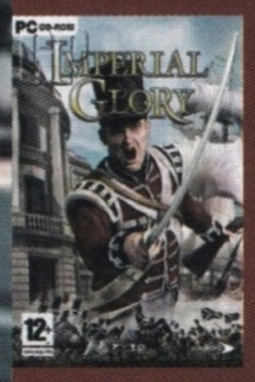
Nie uważam, że zasłużyłem sobie na tę karę. Fakt, czasem poślizgnę się w terminie, ale żeby od razu dawać mi Imperial Glory? Dowództwo redakcji było surowe. Próbowałem się odwołać, ale karcer redakcyjny jest niestety dźwiękoszczelny...

Lucas the Great

Imperial Glory — strategia

Producent: Pyro Studios **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99,90 zł

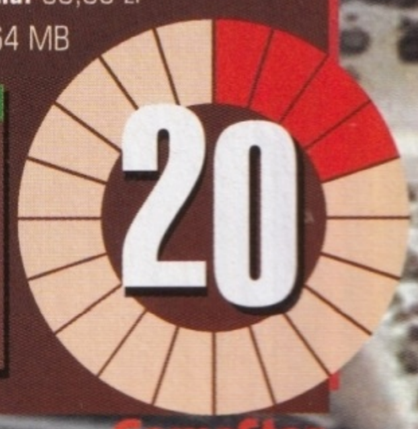
Wymagania: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



Minusy
– błędy merytoryczne
– idiotyczna ekonomia
–mała skala bitew

Plusy
+ możliwość permanentnego usunięcia gry z dysku twardego

www.imperialglory.com



Jeśli uwielbiasz dwusuwowe silniki z Syren i Wartburgów, a leżenie w smarze pod

■ Lucas the Great

STRONGH

CZYM JEST SILNIK DLA TWIERDZY

Obrodziło w tym roku strategiami ekonomicznymi. Dopiero co porównywaliśmy możliwości **Immortal Cities** i **Medieval Lords**, tudzież ze zdumieniem przyglądaliśmy się najnowszej odsłonie **Settlersów**, a tu na rynku zawitał sequel legendarnej gry **Stronghold**. Przygotowani na wszystko, z niepokojem ruszyliśmy oblegać nową **Twierdzę**.

>DWUSUW DOMOWEJ ROBOTY

Początki starcia nie rokowały najlepiej. Okazało się, że Firefly Studios postanowiło silnik graficzny wykonać własnym sumptem, nie zakupując gotowego produktu, choć coraz więcej na rynku niedrogich i wydajnych zabawek. Pewne założenia bazowe zostały osiągnięte, ale koszta okazały się nieco za wysokie dla użytkowników. Środowisko ładuje się kilka minut, co przy zewnętrznym narzędziu konfiguracji graficznej może przyprawić gracza o apopleksję i nawet śliczna, folkowa melodyjka lecąca w tle z czasem zacznie wkurzać. Wymagania sprzętowe są niewiarygodnie wyśrubowane. Nie mówimy tu o oficjalnych parametrach, ale o praktyce. O ile nie posiadasz powyżej gigabajta pamięci RAM, licz się z koszmarnymi lagami i trybem poklatkowym, na dodatek system na pewno zwiększy wtedy rozmiar pliku stronicowania – dowiesz się o tym zaraz po pierwszym wysypaniu się gry i powrocie do pulpitu. Przy pamięci 512 MB sugerujemy ustawienie pliku wymiany o sztywnym rozmiarze kolejnych 800 MB.

Przeraża fakt, że producent i wydawca dopuścili się wydania gry w tak złym stanie technicznym. Niedopracowany silnik dopuszczalny jest w betatestach, a nie w finalnej wersji programu. Pierwszy patch dostępny był zanim **Stronghold 2** trafił na półki sklepowe, ale i tak nie rozwiązuje on wielu problemów. Wątpliwe też, by cokolwiek pomogło dychawicznemu silnikowi gry, kojarzącemu się z zajeżdżonym dwusuwem wymontowanym z rozpadającej się Syrenki.

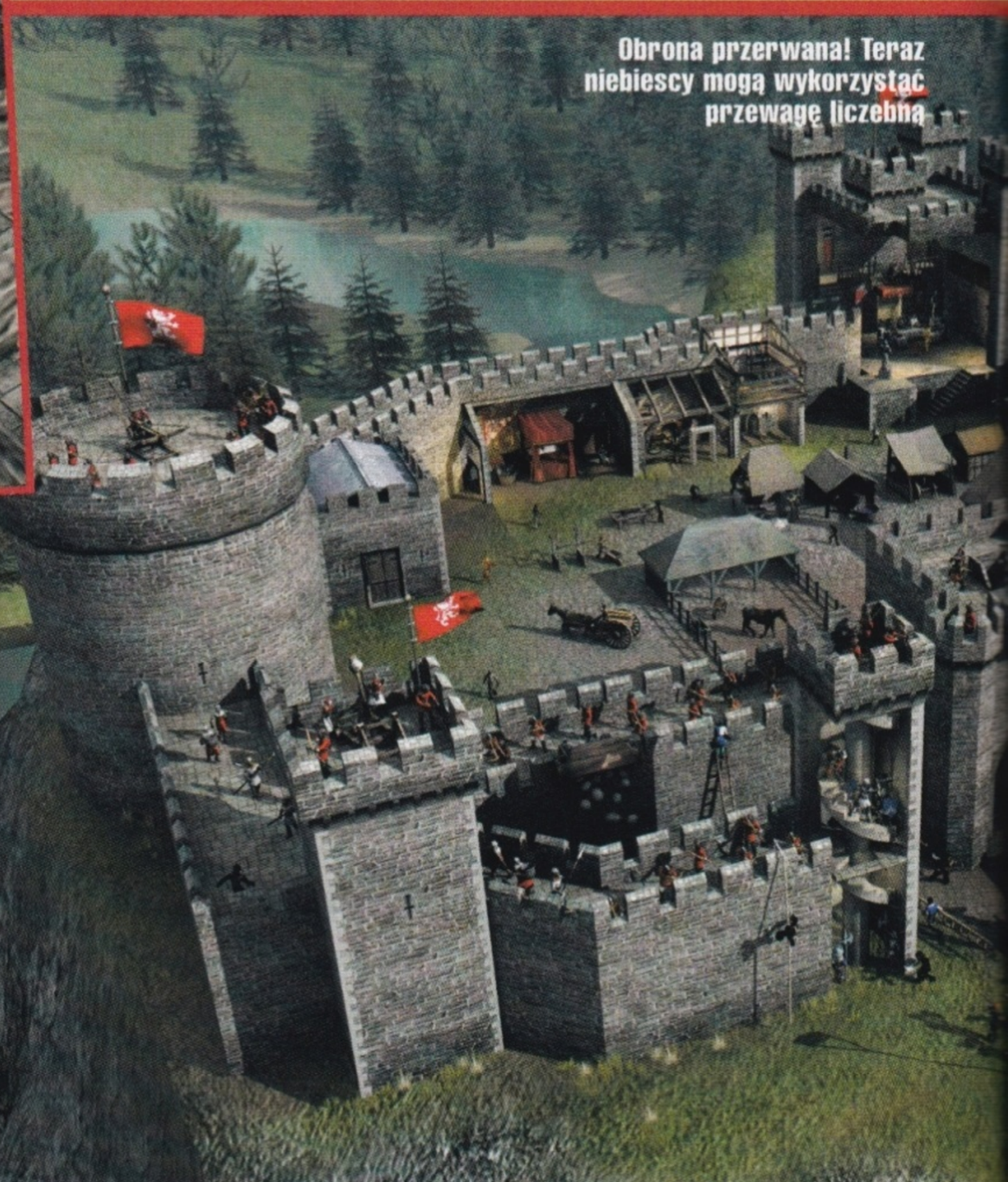
Kuriozalnie został rozwiązany problem kolizji i patchfindingu. Otóż po prostu jednostki nie utrudniają sobie poruszania się, bo przenikają się nawzajem i zatapiają w budynkach, jeśli to konieczne. Dzięki temu na jednym polu może stać dziesięć katapult lub kilka tuzinów żołnierzy, dając znany już efekt hinduskiego herosa o setce rąk dzierżących broń.

>ANGIELSKI HUMOR

Jeśli przeboleć problemy z silnikiem, gra oferuje sporo dobrej zabawy. Podstawowa kampania zrealizowana jest z przymrużeniem oka, scenki filmowe (niestety, wykonane na przeklętym dwusuwie) obfitują w humorystyczne zagrania w stylu, który wylansował Guy Ritchie (filmy: *Porachunki*, *Przekręt*). Niektóre wypowiedzi wojaków i chłopstwa wskazują znowuż na sentyment autorów do dzieł kultowej ekipy Monty Python.

Malowniczy widok ze szczytu twierdzy. W miejscu widocznego w oddali klasztoru stał kiedyś wikiński stołp

Bez kamienia z kamieniołomów nie powstanie żadna twierdza... No, może jedynie drewniany kurnik w rustykalnym stylu



Obrona przerwana! Teraz niebiescy mogą wykorzystać przewagę liczebną

samochodem uważasz za fajniejsze od jazdy, to silnik tej gry pokochasz od razu

STRONGHOLD 2

Pełne magazyny to wyraźny dowód dobrobytu. Dzięki tym nadwyżkom da się załatać niejedną dziurę w wydatkach...

Bądź co bądź tworzyli grę Anglicy, których specyficzne poczucie humoru znane jest na całym świecie.

>ŻADNA PRACA NIE HAŃBI

Ogólnie grać można na wiele sposobów: pokojowo lub agresywnie. Oprócz wspomnianej kampanii jest też minikampania simowa, w której walczy się głównie z ekonomią, a kolejne misje rozgrywane są na tej samej mapie, z uwzględnieniem wszystkich wzniesionych wcześniej budynków (i popełnionych błędów). Można też oblegać (lub bronić) historyczne twierdze, budować zamek bez zagrożeń, czy rozegrać potyczkę z komputerem na mapach stworzonych do trybu multiplayer. Rozgrywka wieloosobowa ogólnie wydaje się być silnym atutem nowej **Twierdzy**, a kontynuując motyw humorystyczny, wśród map do rozgrywania średniowiecznych zmagań umieszczono Australię i USA. Ogólnie **Stronghold 2** zapewnia rozrywkę na wiele godzin.

Od strony ekonomicznej gra prezentuje się naprawdę solidnie. Złożone cykle produkcyjne napotkasz na każdym kroku, rozbudowana pomoc pozwoli ci na opanowanie wszystkich zależności. Postacie mieszkańców szybko wypełnią osadę w pracowitej krzątaninie, targając dobra do spichlerza i magazynu, tudzież pobierając półprodukty do dalszej obróbki. Drwale, kamieniarze, tragarze, pasterze, tkaczki... długo by wymieniać, jest ich cały tłum. Bezrobotni poddani czekają na zatrudnienie przy ognisku, do którego docierają ze swoich chat. Gdy tylko otwiera się nowy etat, błyskawicznie ruszają do pracy, o ile oczywiście są zadowoleni z warunków życia. Oprócz wysokich podatków, istnieje kilka dodatkowych faktorów mogących wywołać społeczną dezaprobatę, która w porę nie ugłaskana doprowadzi w końcu do wyludnienia i porażki. Dlatego czasem należy zwiększać racje piwa w karczmie i wydawać dodatkowe pożywienie, tudzież urządzać wystawne msze w kościele. Tu zaznaczamy, że komputer gra fair – zdarzało się, że kierowane przez niego osady potrafiły tak rozpędzić się po ekonomicznej równi pochyłej, że przeciwnik sam z siebie wypadał z gry.

Duża populacja produkuje odpady, które, zalegając dłużej na ulicach, z czasem „dojrzewają" i zaczyna się zaraza, gorliwie roznoszona przez szczury. Dlatego konieczne są doły kloaczne, obsługiwane przez pechowych mieszkańców i sokolnicy, których pupile wyłapują gryzonie. Prawdziwą plagą mogą stać się pożary, o ile nie ma w osadzie odpowiedniej liczby studni i zbiorników pożarowych. Oczywiście kluczowe punkty mogą stać puste i bezużytecznie, jeśli pracujący tam poddani staną się przestępcami i ruszą na rozbój oraz szaber. Na taką okoliczność potrzebne są organa ścigania, sądownictwo i gildia katowska przeprowadzająca (mniej lub bardziej ostateczną) resocjalizację. Jak widać, nie trzeba wroga, by popaść w poważne tarapaty.

ZBRODNIA I KARA

Szabrownik zakradł się do spichlerza

Strażnik rusza w pościg

Przestępca trafia do loszku, ...

... a kat prostuje mu kręgosłup moralny

Załoga tego trebusza zażąda dodatku za pracę w szkodliwych warunkach

>NIECH SIĘ MURY PNĄ DO GÓRY

Stronghold 2 nie byłby godny swej nazwy, gdyby nie dawał możliwości tworzenia wspaniałych umocnień. Sporo budynków związanych ze służ-

JEDNOSTEK WOJSKOWYCH JEST CAŁE MNÓSTWO, CHOĆ CZĘŚĆ Z NICH TO NAJEMNICY

Odpowiednie rozmieszczenie wojaków w strukturach obronnych to klucz do odparcia oblężenia

Tym razem opóźnienie, z jakim gry trafiają na polski rynek może wyjść temu tytułowi na

bami publicznymi i armią może być częścią murów, co dodaje zabudowie sporo realizmu. Kształt umocnień projektujesz dowolnie, choć nieco rozpuszczeni innymi tegorocznymi tytułami żałujemy, że zastosowano siatkę, odbierając tym samym sporo możliwości co ambitniejszym konstruktorom twierdz.

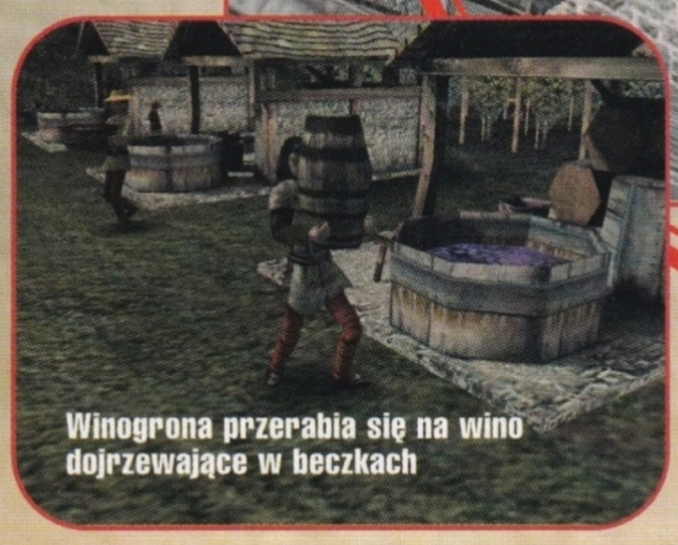
Mury, bramy, wieże – wszystko należy dokładnie zaplanować, jako że oblężenia potrafią być prowadzone ze sporym rozmachem. Krytyczne jest też rozmieszczenie wojsk na umocnieniach. Większe wieże posiadają wykusze, z których łucznicy lub kusznicy mogą razić wroga nienarażeni na ostrzał. Jednak oni sami nie wystrzelają całej armii, więc ktoś musi stać na blankach i szyć z góry, dysponując przewagą zasięgu. Reszta wojska może spokojnie czekać w wieżach, czekając, aż stanie się potrzebna na murach.

Ogólnie procentuje tu wiedza na temat historycznych umocnień – łatwiej wtedy stworzyć potężny bastion, choćby anachronicznie stosując system fortów w stylu osiemnastowiecznym.

Zabawa na cześć Pani na Zamku, trwa w najlepsze. Ale by pański stół był suto zastawiony, pracuje wielu poddanych

KULISY IMPREZY

Bez świniaka nie ma uczty



Winogrona przerabia się na wino dojrzewające w beczkach

Warzywa wzbogacają menu. Witamin nie może zabraknąć

Węgorze łapie się w saki. Chwytane są też latające gęsi

SILNIK TEJ GRY TO RODZAJ RYTUALNEGO SAMOBÓJSTWA AUTORÓW

>ŻYCIE DWORSKIE

Jeśli jesteś zwykłym cieciem na zamku, nie licz na to, że twa armia będzie się składała z czegoś więcej niż chłopskich batalionów. Poważniejsi zawodnicy najmą się jedynie znanemu władcy, obrosłemu w odpowiednią sławę. Aby twój honor wzrastał, musisz organizować wystawne uczty, tańce i turnieje rycerskie. Na to potrzeba rozwoju infrastruktury, w innym wypadku czeka cię sromotna porażka, gdy wróg zapuka do bram. Sam Lord, twoje alter ego, jest wytrawnym klepaczem, ale i Herkules... Zwłaszcza że po pierwsze, jego śmierć kończy grę, a po drugie – stojąc w polu, nie może on zajmować się sprawami zamku i dworu.

Oczywiście, sam honor to nie wszystko. Żołnierzom potrzeba jeszcze broni i pancerzy (więc i surowców na ich produkcję), że nie wspomnieć o złocie na drobne wydatki. Zbyt wielu budynków nie upchniesz na skromnej powierzchni, konieczne więc jest zdobywanie hołdu od innych osad (znowu potrzebny honor). Wtedy część produkcji przenosisz na prowincję, a owoce pracy tamtejszych kmiotków i rzemieślników do zamku zwożą wozacy. Nie możesz w takich osadach budować umocnień, więc czasem konieczne jest wysłanie do nich sporych kontyngentów wojska na wypadek inwazji.

>DYSKRETNY UROK OBLĘŻEŃ

Bitwy i oblężenia rozgrywają się na wielką skalę. Setki jednostek ścierają się ze sobą, niestety, efekt psuje fakt, że żołdacy nie potrafią utrzymać

3 GROSZE

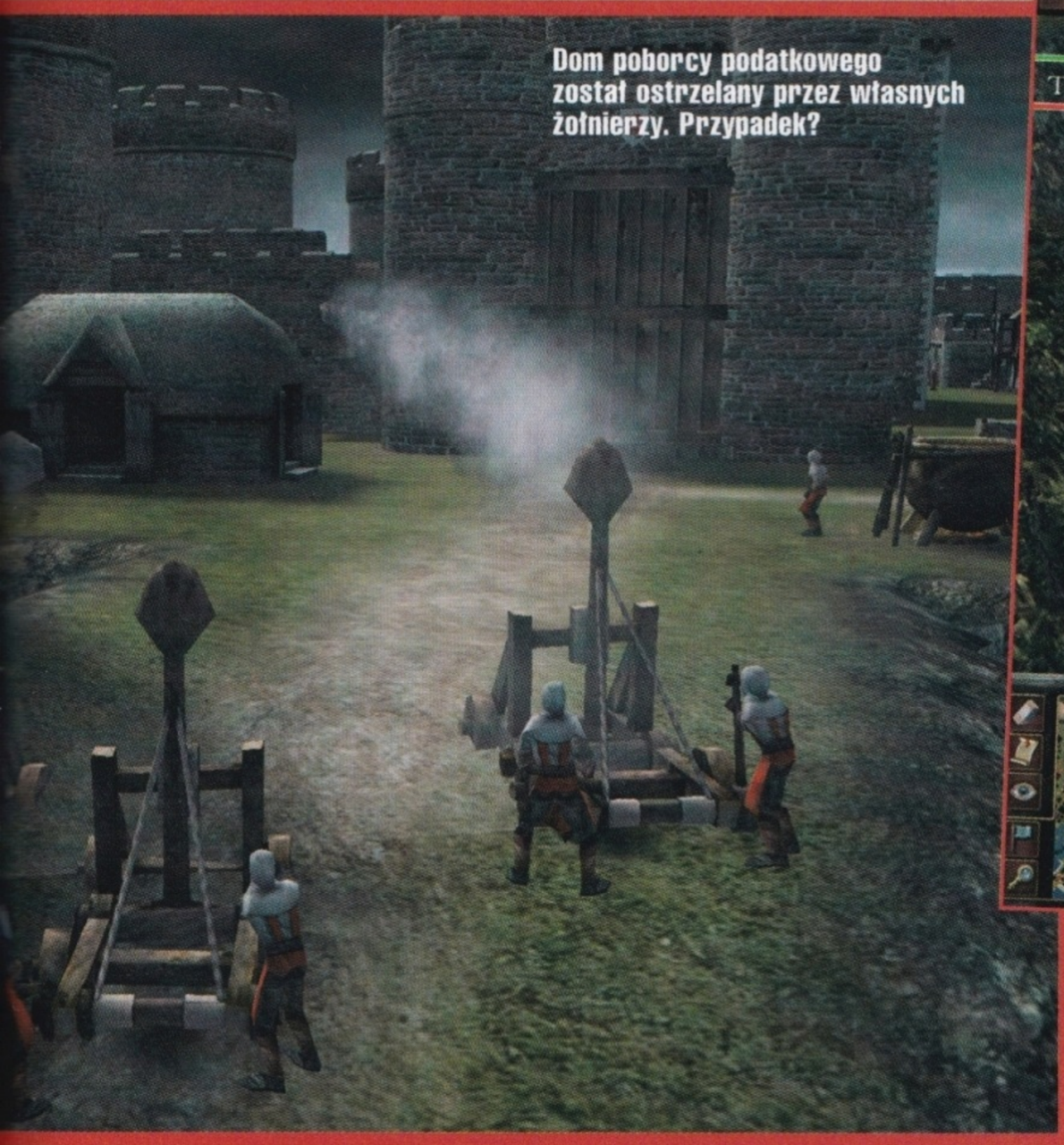
Jak na grę ekonomiczną jest tu wiele ciekawych jednostek bojowych. Są złodzieje, zamachowcy i moi ulubieni – piktyjscy marines w łódkach z kory.

Delanov

Ściany z pleksiglasu?

Seks w pełnej zbroi płytowej, czyli powtórka z filmu *Excalibur*

dobre. Do lipca może ktoś w Firefly wymyśli, jak uczynić ten tytuł bardziej grywalnym



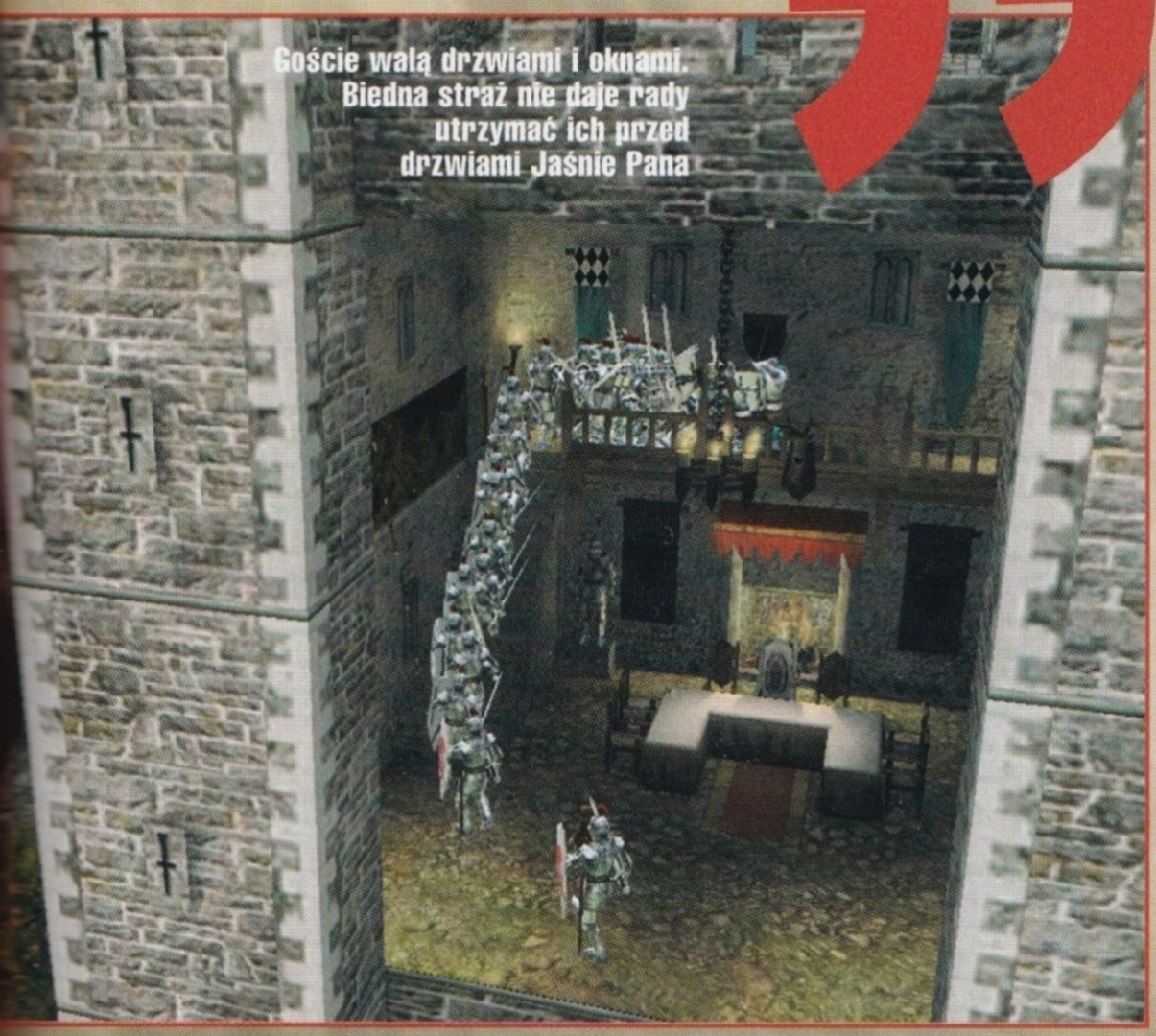
Dom poborcy podatkowego został ostrzelany przez własnych żołnierzy. Przypadek?

Niezadowolonych poddanych chętnie rozbawią wędrowni trubadurzy. Show jest niestety w godzinach pracy

szyku i dążą do zgromadzenia się we stu na jednym metrze kwadratowym. Jednak te problemy rekompensuje słodycz odpierania ataków w dobrze przygotowanej twierdzy. Deszcz płonących strzał spadających na brnących po nasmołowanym zboczu wrogów wywołuje wesołe fajerwerki, a muzyka generowana przez klika tuzinów płonących żywcem wojaków mile pieści ucho. Przebojem estetycznym są zwłaszcza podpalone kłody spuszczane z murów i toczące się poprzez szeregi wroga.

Oblegające siły rozbijają obóz, w którym montują wszelakie drabiny oblężnicze, osłony dla piechoty (głupio tak pod gradem bełtów zasypywać fosę), balisty, katapulty i trebusze. Gdy zmięknie obrona, ruszają chłopcy z drabinami, dzięki czemu opancerzeni wojacy mogą oczyścić do końca mury i zrobić na wieżach miejsce dla własnych łuczników. Nie wszyscy dojdą, ma się rozumieć, bo wilcze doły u stóp fortyfikacji staną się ich grobami. Ogólnie nie jest rozsądne atakowanie fortec małymi siłami – straty mogą iść czasem nawet w setki, mimo że SI nie grzeszy talentem taktycznym.

ZALEŻNOŚCI EKONOMICZNE I CYKLE PRODUKCYJNE SĄ NAPRAWDĘ ROZBUDOWANE



Goście walą drzwiami i oknami. Biedna straż nie daje rady utrzymać ich przed drzwiami Jaśnie Pana

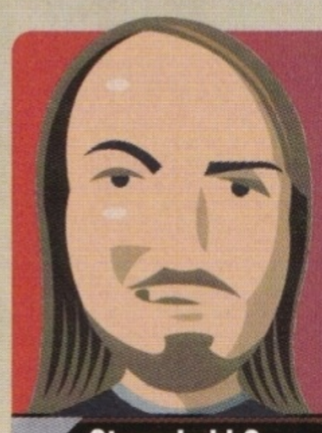
3GROSZE

Niestety, nie da się tutaj wyciągnąć shotguna i powystrzelać nadciągających wrogów. Dlatego z przyjemnością zagłębiłem się w wątek ekonomiczno-budowlany.

Leviathan

>W DYBY I DO LOCHU!

Gra ma gigantyczny potencjał, spokojnie zasługiwałaby na ocenę rzędu 85%, gdyby tylko nie ukazała się tak niedopracowana i gdyby jakiś oprych nie zdecydował się na amatorski silnik. Niestety, stało się – dlatego końcowa ocena jest znacznie niższa. Osobiście uważamy, że autorów silnika powinno się publicznie posadzić przy ich „dziele" i kazać grać na oczach rozwścieczonych użytkowników, ciskających w nich odpadkami i zgniłymi pomidorami. Na koniec zaś wtrącić do lochu, z którego mogliby wyjść dopiero po przerobieniu silnika w coś nadającego się do sprzedaży. Na dziś raczej odradzamy zakup, chyba że zdecydujesz się na własne ryzyko zmagać się z problemami, lub masz co najmniej gigabajtową pamięć w pececie. Jeśli któryś kolejny patch zmieni sytuację, na pewno o tym poinformujemy na łamach GS, bo naprawdę szczerze żal nam tej ciekawej, lecz koszmarnie okaleczonej gry. ▢



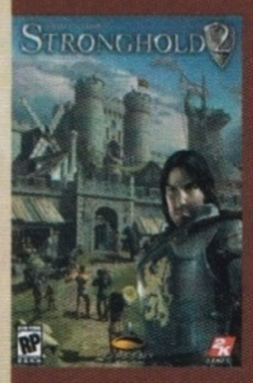
Zdarza się, że ktoś schrzani dobry tytuł innego studia za pomocą dziwacznej kontynuacji. Ale żeby własny pomysł tak skatować poprzez awersję do zakupu porządnego silnika? Nie wiem, czy to jeszcze jest głupota, czy już zdrada...

Lucas the Great

Stronghold 2 — **strategia ekonomiczna/sim**

Producent: Firefly Studios **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



Minusy
– fatalny silnik
– koszmarne dziury
– wszechobecne niedoróbki

Plusy
+ bogata ekonomia
+ poczucie humoru
+ duża skala bitew

http://www.fireflyworlds.com/sh2_index.php

60

To tytuł stworzony z myślą o rozgrywce w sieci, niespecjalnie ambitny,

EMPIRE EARTH

JAK ZABIĆ KRÓLA JAGIEŁŁĘ

Lucas the Great

Pod koniec roku 2001 zatrzęsło światkiem RTS. Nowa gra **Empire Earth** wprowadziła grafikę 3D w miejsce klasycznego rzutu izometrycznego. Wszystko się zmieniło – od tej pory nowe produkcje równano właśnie do tego tytułu. Minęło sporo czasu, ojciec projektu stworzył nowy **Empires: Dawn of the Modern World** (swoją drogą beznadziejnie głupią gierkę, dla której nie mieliśmy litości), a produkcją sequelu **Empire Earth** zajął się zupełnie kto inny: Szalony Doktor Ian Lane Davis. Co udało się osiągnąć uznanemu specjaliście od amerykańskich systemów AI? Z jednej strony dużo, a zarazem dziwnie mało. Idea gry jest prosta jak australijska autostrada. Poprzez kolejne epoki rozwijasz wybraną cywilizację, budując domki, wynajdując technologie i awansując dziejowo, aby jak najbardziej wyprzedzić inne nacje. Przebiega to szybko i sprawnie, nic nie jest nadmiernie czasochłonne. Dzięki temu rozgrywka jest cudownie dynamiczna – to jedno z założeń gry w sieci, a na każdym kroku widać, że takie jest ogólne przeznaczenie tego tytułu.

>GALOPEM PRZEZ WIEKI

Dziwi nieco przeprowadzenie niektórych linii granicznych między epokami. Pierwsza piątka to standard znany z **Age of Empires**: od kamienia łupanego do wczesnego średniowiecza. Jak na razie wszystko w porządku, tak samo jak i w drugiej grupie, dociągającej historię do rewolucji przemysłowej. Dalej robi się mocno nieciekawie, bo epoka XI obejmuje całe pierwsze 40 lat zeszłego stulecia, czyli wrzucono w jeden worek obie wojny światowe, resztę drugiej, podpinając pod okres zimnej wojny (do roku 1980). W rozgrywce swobodnej jakoś to przechodzi, ale niestety gra ma trzy kampanie, z których jedna rozgrywa się w czasach nowożytnych i tu już może zaszczypać nieco w oczy drugowojenny CKM masowo używany w 1918 r. Bywa jeszcze gorzej. Gun Tank – czyli ładnie odwzorowane niemieckie działo samobieżne Wespe (de

BŁĘDY ZAMIERZONE I NIEZAMIERZONE

Figurka samochodu kursującego między rynkami jakoś tak nie koreluje z rozmiarem jeźdźców... To świadoma wpadka twórców.

Tu zaś widać tajną broń Carycy: okręt zdolny pływać na skróty przez połacie lądu... To efekt niezamierzony, miejmy nadzieję.

Niebieskie samoloty zapewniają bombowy widok

Dobry Plan Wojenny to ten, który spodoba się sojusznikom... potem nie trzeba go sztywno przestrzegać

ale niesamowicie grywalny – pod takim kątem go ocenialiśmy

facto produkowane w latach 1942–1944, więc należące do epoki XII) na froncie I wojny światowej (epoka XI) źle działa na zmysły nawet średnio oczytanego Europejczyka.

Dalej historia podąża w przyszłość aż do XXIII wieku, czyli gra wkracza na grunt SF. Na szczęście nikt z autorów nie trąbi o prawdach historycznych, co więcej, wspomniane kampanie zawierają scenariusze świadomie zmieniające bieg znanych wydarzeń. Dlatego tej akurat gry za błędy merytoryczne katować nie będziemy.

>CUD, CZYLI STRATEGIA W RTS

To nie żart. **Empire Earth** zawiera sporo elementów strategicznych. Oczywiście bez nadmiernej przesady, ale jednak. Panel zarządzania populacją pozwala w ramach całego państwa koordynować zadania dla cywilów, jednocześnie mając jak na dłoni rozmieszczenie surowców i siły roboczej. Przydaje się to zwłaszcza przy przejściu do nowej epoki, gdy trzeba zacząć eksploatację innych typów złóż.

Mapa podzielona jest na prowincje, a dla każdej istnieje limit pewnych budynków, więc i pod tym względem należy nieco pokombinować i odpowiednio rozmieścić umocnienia i infrastrukturę. Budowanie na terenie wroga to rzecz ryzykowna i czasochłonna, do tego często niewykonalna, gdy wykorzystał on już cały limit na własny pożytek.

Najciekawszą nową cechą jest instytucja Planów Wojennych. W osobnym panelu wyznaczasz linie ataku i punkty docelowe dla sprzymierzonych wojsk. AI jest w stanie je zinterpretować i ocenić, czy warto skorzystać z planu natarcia. Oczywiście dużo więcej zabawy dostarcza to narzędzie przy graniu z innymi ludźmi. Dajmy na to, że proponujesz wspólny atak dwóm graczom na trzeciego, ale jednemu z nich wysyłasz swoistą erratę, sugerującą wjechanie w plecy nieświadomemu niczego sojusznikowi, gdy będzie on tarmosił się z wrogiem u twego boku. Milutkie, czyż nie?

ZDERZENIA CYWILIZACYJNE

Jeśli prześcigniesz wroga cywilizacyjnie o kilka epok, możesz być świadkiem podobnych rozkosznych scen. Zwłaszcza lotnictwo strategiczne daje wielką przewagę, gdy przeciwnik tonie w odmętach średniowiecza. Komputerowy generał jednak zawsze walczy do końca. Do ostatniego muszkietera, do którego zbliżają się trzy mechy najeżone kosmiczną bronią.

>TRADYCYJNE ZALETY, TRADYCYJNE BOLĄCZKI

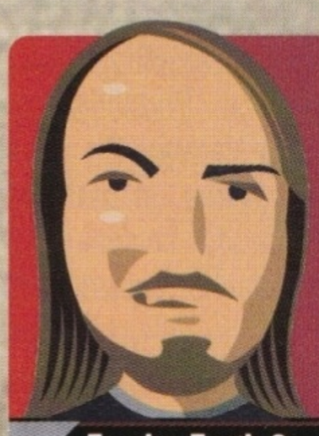
W grze jest mnóstwo znanych elementów. Specjalne zdolności poszczególnych nacji i jednostki unikatowe to rzecz oczywista – z tym że tym razem te ostatnie przypisano po jednej do każdej grupy pięciu epok. Z tego powodu już w epoce kamiennej Grecy dysponują... Hoplitami. Na szczęście Cudy Świata rozbito na kręgi kulturowe i Germanie nie zbudują sobie Sfinksa... Dla kontrastu – Angole wystawią Bramę Brandenburską, czyli podział na kręgi nie zawsze chroni przed uchybieniami.

Grafika 3D i jakość modeli nie dorównuje **Empires: Dawn of the Modern World**, a silnik ma większe wymagania. Muzyczka przygrywa miło, efekty specjalne bawią oko, chyba że nadejdzie zima, bo wtedy zamiecie przesłaniają ekran i trudno cokolwiek wypatrzyć nawet na pełnym zbliżeniu. Sztuczna inteligencja działa sprawnie, co należy bardzo pochwalić. Podział na epoki nie jest wolny od tradycyjnych bzdur: średniowieczne katapulty dziurawią powoli czołgi, a galery zdolne są zatopić lotniskowiec... Nie mnożąc zdań: dla miłośników walki sieciowej wielka gratka, dla innych błaha zabawka, dla adeptów historii prawdziwe ćwiczenie z cierpliwości i poczucia humoru.

>TO CO Z TYM JAGIEŁŁĄ?

W kampanii niemieckiej (de facto pruskiej) pierwszych kilka scenariuszy dotyczy Krzyżaków – celem jednej z misji jest obrona Malborka przed połączonymi wojskami Polski i Litwy. Ostatnim zadaniem jest ukatrupienie samego Jagiełły, który do miękkich nie należy. Dopiero bateria trebuszy wspierana przez kilkudziesięciu braci zakonnych jest w stanie poradzić sobie z królem i jego wesołą hałastrą. Jagiełło to prawdziw boss! ▢

SPECJALISTA OD AI WYKONAŁ SOLIDNĄ ROBOTĘ, CHOĆ CUDÓW NIE ZDZIAŁAŁ



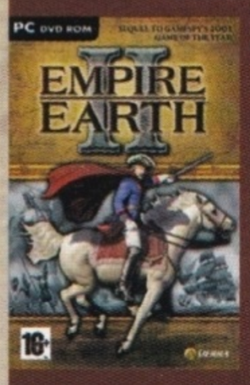
Aż mnie świerzbiło, żeby poznęcać się nad absurdami historycznymi, ale... nie są one rażące na tle innych produkcji z tego gatunku. By wycisnąć wszystkie głupoty, zagrałem jeszcze raz. Potem jeszcze trochę... i tak jakoś uciekło mi kilka dni.

Lucas the Great

Empire Earth 2 — **RTS**

Producent: Mad Doc Software **Polski wydawca:** CD Projekt **Cena:** 99,90 zł

Wymagania: CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



Minusy
- wymagający silnik
- tradycyjne absurdy podgatunku

Plusy
+ Plany Wojenne
+ dynamika rozgrywki
+ multiplayer
+ pory roku

www.empireearth2.com

82

Ziemie za naszą wschodnią granicą nie rodzą dobrych cRPG, okazuje się jednak, że ktoś tam

Zakupy, czyli raj dla kobiet – szkoda, że jeszcze żadna laska nie doszlusowała do załogi

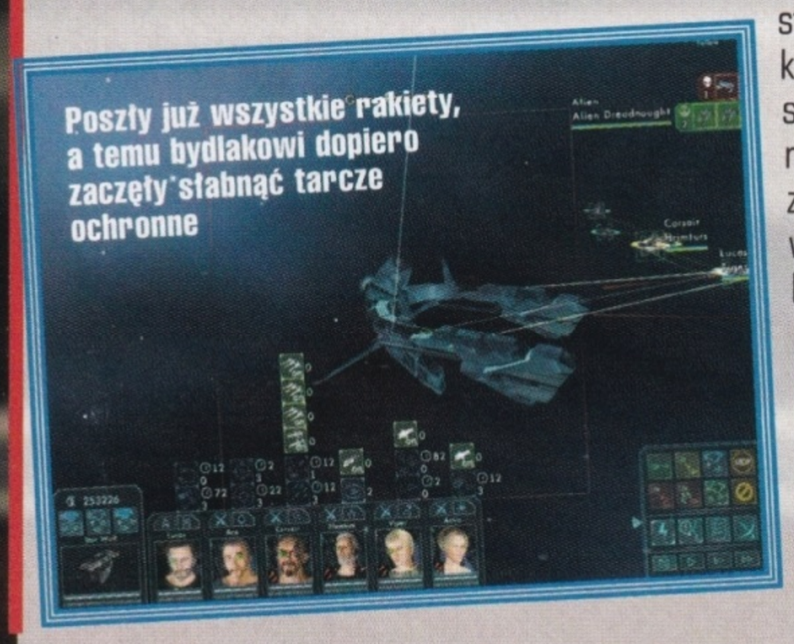
Oops! Ktoś chyba zapomniał wyłączyć żelazko, wychodząc z kajuty...

■ Lucas the Great

PRZYGODY ZAŁOGI KOSMICZNEJ ŚMIECIARKI

STAR WOLVES

Bywa tak, że ktoś stworzy ciekawą grę, jednakże wyjdzie ona w dziwnym kraju, a licencją zainteresują się jedynie dobrze poinformowani, choć raczej ubodzy wydawcy z zagranicy. W efekcie powstanie tytuł, o którym dużo mówi się w sieci, ale mało kto widział go na oczy. Taką grą są właśnie opisywane tu **Gwiezdne Wilki** – rosyjska produkcja, wydana również po angielsku (ale tylko na rynek brytyjski) niskim nakładem kosztów przez malutką firmę Excalibur Publishing.



Poszły już wszystkie rakiety, a temu bydlakowi dopiero zaczęły słabnąć tarcze ochronne

>KIT STUDENCKI

Powyższa nazwa pochodzi od pewnego rodzaju potrawy, popularnej wśród narodu uczącego się, studentami zwanego. Bierze się proste i tanie składniki, miesza dosyć losowo i przyprawia do smaku. Powstaje w ten sposób całkiem przyjemne danie, raczej niepowtarzalne i dalece ciekawsze od poszczególnych elementów składowych. Podobnie postąpili twórcy **Star Wolves**. Do garnka wrzucili kosmiczną strzelankę, rozbudowane drzewka rozwoju postaci, modularne pojazdy, do których można dokupić dziesiątki ulepszeń i klasyczny scenariusz SF w stylu powieści z późnych lat 80. zeszłego wieku. Doprawili to dużą swobodą wyboru dla gracza, pięknymi projektami i doskonałą muzyką. Wyszło pysznie.

Angielski wydawca podmienił część przepisu, oszczędzając na głosach aktorów. Zatrudniono dwie osoby, mężczyznę i kobietę, którzy modulując głos (często nieco dziwacznie) udają całą rzeszę postaci. Jeśli porównać to z rosyjskim oryginałem, okazuje się na dodatek, że kwestii mówionych zostało tyle co kot napłakał, większość rozmów czyta się po prostu z ekranu i co najwyżej samemu można nadać im dźwiękową wersję. No cóż, po firmie, której nie stać nawet na regularną aktualizację danych o statusie projektów na swojej stronie WWW, należało się spodziewać czegoś w tym stylu.

>CHLEB POWSZEDNI KOSMICZNEGO NAJEMNIKA

Wcielasz się w postać byłego dowódcy frachtowca, który jednostkę stracił w pirackim ataku. Wraz z kumplem, dawnym pilotem Patrolu (czyli Policji), bohater zakłada firmę, oferującą usługi transportowo-ochroniarskie – stają się po prostu najemnikami. Pech chce, że najlepszy myśliwiec ktoś im kradnie zaraz po podpisaniu pierwszego kontraktu...

Od tego momentu zaczyna się gra. Przyjmujesz zlecenia, czasem z własnego wyboru, czasem z przymusu, bo brak innych kontraktów. Powoli oddział najemny zwiększa się o nowych pilotów, z których niektórzy z czasem odchodzą na skutek twoich decyzji bądź wymogów scenariusza. Pomiędzy misjami dbasz o rozwój ekipy i zakupujesz nowe zabawki. Kasę czerpiesz nie tylko z wypłat od pracodawców, często więcej zarabiasz na sprzątaniu kosmosu. Jednostka macierzysta oddziału jest zmodyfikowanym ciężkim frachtowcem, z wyglądu może pokracznym jak pojazd Lone Starra z filmowych *Kosmicznych Jaj*, ale dość szybkim i łatwym do przezbrojenia. Okręt ten przypomina międzygwiezdną śmieciarkę: zasysa bowiem do luków wszystko co unosi się w przestrzeni – a po większej strzelaninie naprawdę jest co zbierać.

>WOJNY I MATACTWA

Scenariusz jest rozbudowany, stopniowo w kolejnych misjach zaczniesz brnąć coraz głębiej w sieci intryg. Potężne korporacje i starający się im przeciwstawić sztuczny, niewydolny

wie co robić – ta hybryda świadczy bowiem o całkiem niezłej znajomości tematu

twór rządowy w bazie imperialnej. Korupcja, zdrada, manipulacja, zmiany frontu... A w tle wojna ze zbuntowaną sztuczną inteligencją i zjednoczonymi klanami pirackimi, pierwszy kontakt z Obcymi. Na dodatek poszukiwania śladów Prekursorów, starożytnej rasy, która gwiazdy przemierzała w czasach, gdy przodkowie człowieka kombinowali jakby tu zejść z drzewa. Trzeba więcej? Ponadto istnieją dwie różne końcowe sekwencje misji i co za tym idzie różnorakie zakończenia, zależnie od twoich wyborów.

Same misje zawierają liczne zwroty akcji, ścieżki wyboru i dodatkowe zadania do odkrycia w czasie gry. Niby zawsze jest podobnie: zlecenie, przylot, wypakowanie myśliwców, kontakt z pracodawcą... ale autorzy zadbali, by każda z misji miała własne smaczki i nic nie było tym, czym się wydaje.

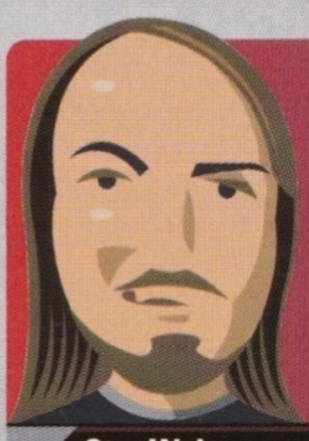
Muzyka ma klimat i zasługuje na wydanie na osobnym krążku

>ODROBINA PATOLOGII

Niestety, bardzo wiele w grze zależy od szczęścia, co skłania do notorycznego kombinowania z zapisywaniem i wczytywaniem. Nigdy nie wiadomo, co ze zniszczonego statku pozostanie w przestrzeni (na modelach widać, jakie uzbrojenie zamontowano na jednostce, więc często nie sposób wybaczyć komputerowi, że jakieś cacko przepada), częściowo losowy też jest dobór zaopatrzenia sklepów odwiedzanych między misjami.

Od czasów **Homeworld** autorzy kosmicznych epopei mają wysoko ustawioną poprzeczkę. Z jednej strony to raj dla programistów 3D – można małym nakładem pracy osiągnąć duże efekty, ale projekty muszą jednocześnie stać na wysokim poziomie. Na dodatek nie sposób stworzyć tego typu gry bez zatrudnienia dobrych scenarzystów i kompozytorów muzyki. Ekipie z X–Bow Software udało się spełnić wszystkie te wymogi, na dodatek zastosowali wydajny silnik niewymagający kosmicznych pecetów. Ogólnie gra jest zdecydowanie godna polecenia, zarówno graczom, jak i polskim dystrybutorom, którzy najwyraźniej przespali jej premierę.

Jednocześnie bardzo liczymy, że potencjalne polskie wydanie zostanie profesjonalnie zlokalizowane i będzie miało dobry voice acting, a nie protezę w stylu tej, jaką zaserwowano Brytyjczykom. ▢



To naprawdę wciągająca gierka. Przeszedłem ją na kilka sposobów, badając wszystkie alternatywne ścieżki oraz kilka strategii doboru taktyki i sprzętu dla jednostek. Za każdym razem bawiłem się świetnie.

Lucas the Great

Star Wolves — **hybryda strategiczna**

Producent: X–Bow Software **Polski wydawca:** pierwszy czujny **Cena:** b.d.

Wymagania: CPU 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

Minusy
– patogenna losowość
– niezdarnie nabazgrane obłoki asteroidów

Plusy
+ barwny scenariusz
+ mnóstwo sprzętu
+ muzyka

www.starwolves.ru/en/

84

Po korporacyjnej wojnie, której nikt nie wygrał, ludzie potrzebowali prawdziwego bohatera.

NEXUS

THE JUPITER INCIDENT

■ Lucas the Great

Z wojen korporacji w wojny cywilizacji

Fani kosmicznych epopei ostatnio są rozpieszczani – niestety, nie w Polsce. Stworzona przez naszych bratanków – Węgrów gra **Nexus: The Jupiter Incident** ukazała się na rynku zachodnim za sprawą Vivendi Universal. Tymczasem polskiego wydawcy ten tytuł się jeszcze nie dorobił. A szkoda.

Starcie dwóch technologii: Siege Laser wykorzystujący energię kilku okrętów i Fort Shield, czyli gigantyczna tarcza energetyczna

>W SKÓRZE LEGENDY

Już na samym początku zostaje ci wyjaśnione, że wcielasz się w postać legendarnego dowódcy, osobnika, który miał decydujący wpływ na losy ludzkości. Marcus Cromwell to pierwszy człowiek urodzony na orbicie, a zarazem syn dowódcy zaginionego okrętu Arka Noego.

Na razie jednak jest on po prostu bohaterem zakończonej korporacyjnej wojny o zasoby w Układzie Słonecznym. Bohaterem z przypadku, efektem wyrachowania polityków.

Wszystkie wielkie wydarzenia mają dopiero nadejść, a twoim zadaniem jest przejście całej drogi Marcusa Cromwella poprzez kosmiczną zawieruchę. Odtwarzanie wydarzeń jest dobrym pretekstem do scenariusza opartego o sztywne następstwo misji, bez jakiejkolwiek swobody wyboru dla gracza. Ogólnie ograniczony wybór jest chyba największą bolączką gry. Niektóre misje są nie do przejścia przy pewnym doborze uzbrojenia i wyposażenia okrętów, o czym przekonasz się zmuszony do kolejnych podejść. Owszem, da się je zrealizować zwykle na kilka sposobów – pod warunkiem, że załaduje się na statek konkretne zabawki.

Czyż Ziemia nie wygląda dziwnie? Jeśli zagrasz, dowiesz się czemu...

>OD HARD SF...

Zaczynasz od dowodzenia fregatą klasy Stiletto na usługach jednej z korporacji. Szybko wplątują cię w aferę szpiegowską związaną z badaniami nad technologią obcych prowadzonymi przez inną korporację. Starcia z konkurencją, misje ratunkowe (mające na celu wejście w posiadanie danych) i podobne manewry... A wszystko to skończy się, gdy na pokładzie nowego i nie w pełni zbadanego okrętu stworzonego przez nieznaną rasę dotrzesz do miejsca, z którego trzeba będzie się salwować ucieczką na oślep przez stabilny tunel międzygwiezdny. W ten sposób wylądujesz w samym środku wojny toczonej na niespotykaną w twoim zaścianku galaktyki skalę.

Między misjami masz możliwość przezbrajania okrętu w ramach wydatkowania punktów ulepszeń – niestety, pula jest skromna i raczej niezależna od sposobu wykonywania zadań. Niczego nie pozyskujesz z okrętów wroga, a część ekwipunku sprawia wrażenie stworzonego na potrzeby konkretnych punktów w scenariuszu (musisz coś zrobić konkretnym sprzętem i dlatego przed wylotem nie masz prawa go usunąć ze statku). To kolejna bolączka – odnosi się wrażenie, jakby wiele elementów powstało na cele jednego zdarzenia, a autorzy nie zdecydowali się na ich szersze wdrożenie.

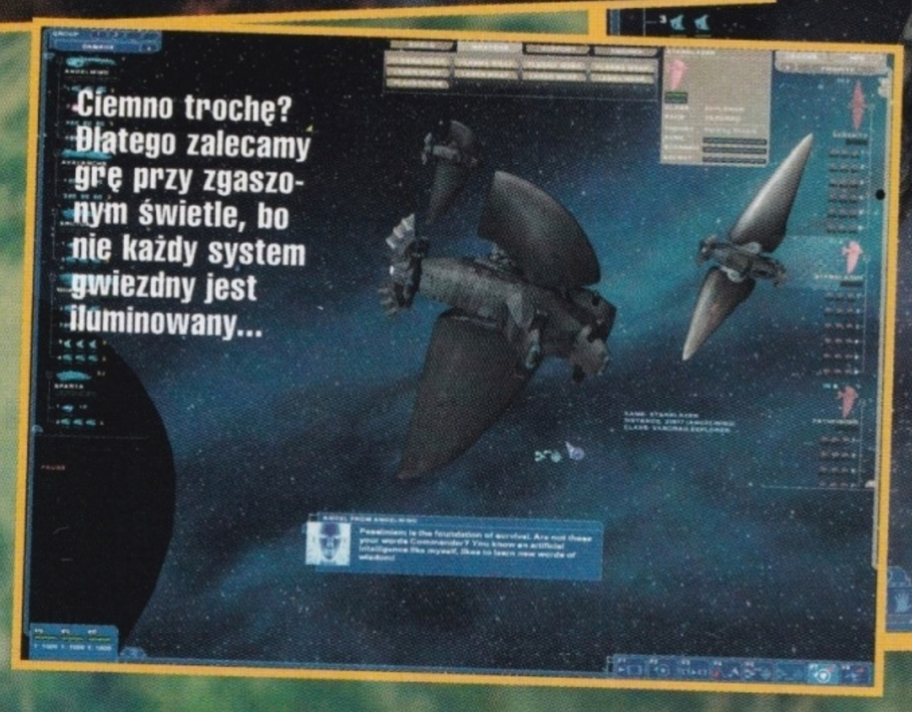
Podobnie pewne wątki scenariusza pozostawiają taki sam niedosyt. Historia ciekawie się zapowiada i czekasz jak się rozwinie, a tu koniec wątku. Akcja pomknęła dalej i ele-

NEXUS JEST JAK DOBRY SERIAL SF, W KTÓRYM WTRĄCASZ SWOJE TRZY GROSZE

W zamieszaniu bitwy warto poświęcać uwagę wszystkim detalom... A jest czym się pobawić w ręcznym zarządzaniu okrętem

Padło na ciebie – Marcusa Cromwella, pierwszego człowieka, który urodził się na orbicie

Przed każdą misją dostajesz dokładny briefing. Zawiera on ważne detale, ponadto przed wyruszeniem można dokładnie zbadać sytuację taktyczną


Ciemno trochę? Dlatego zalecamy grę przy zgaszonym świetle, bo nie każdy system gwiezdny jest iluminowany...

Kosmiczny pasożyt, królowa szarańczy pochłaniającej światy – prawdziwa z niej ślicznotka, prawda?

ment wykorzystany dla stworzenia dramatycznego efektu odchodzi całkowicie w niepamięć (scenarzysty, nie twoją). Chciałoby się coś więcej

>... DO SPACE OPERA

Wojna, w którą się wplątujesz, wykorzystuje wiele elementów scenerii dobrze znanych zarówno z powieści SF, jak i z symulatorów gwiezdnego imperium w stylu **Master of Orion**. Masz do czynienia z mnogością cywilizacji o bardzo wybiórczych i wąskich polach rozwoju, raz w stronę nauki i filozofii, innym razem ku wojnie lub technice stealth. Trochę to niewiarygodne, ale za to bardzo typowe i mało-lownicze. W potrawce taplają się agresywna, usamodzielniona AI, potomkowie zaginionej misji kolonizacyjnej, międzygwiezdne pasożyty pożerające planety, gigantyczne kosmiczne fortece, zbuntowani niewolnicy i jeszcze wiele więcej. Wszystko to jednak zostało przyjemnie skompilowane i zwykle nieźle przemyślane.

Z czasem dookoła pierwszego okrętu powstaje kieszonkowa flota, choć niektóre okręty są przyznawane sporadycznie do wykorzystania co kilka misji. Warto myśleć perspektywicznie, bo większych jednostek nie da się całkowicie przezbroić za głodową pulę punktów ulepszeń. Wiele zależy od dowódców, których podmienić się nie da (kolejny drobny mankament), więc trzeba dostosować podległą im jednostkę do ich profilu.

>FILMOWY KLIMAT

Rozgrywanie kolejnych misji przypomina nieco śledzenie interaktywnego serialu SF. Postacie mają wiele do powiedzenia. Co i raz komentują bierzące wydarzenia, przy czym sporo dialogów stworzono jedynie dla klimatu. Jeśli dodać do tego nastrojową muzykę, zawierającą motywy przewodnie poszczególnych ras i ciekawe efekty dźwiękowe – zaburzenia w komunikatorach, praca silników i eksplozje (a skąd one w próżni? Z *Gwiezdnych Wojen* oczywiście!), efekt jest rewelacyjny. Zalecamy głośniki 5.1 i tymczasową deportację rodziny na działkę...

Serialowe wrażenie pogłębiają długie filmy wprowadzające do poszczególnych rozdziałów opowieści. Narracja nacechowana jest z lekkim sarkazmem i nutką fatalizmu, bowiem prowadzi ją sam Marcus Cromwell – bohater z przypadku, człowiek wplątany w cudze gierki i wydarzenia przerastające go o kilka wielkości.

Filmowy klimat i liniowy, rozbudowany scenariusz sprawiają, że w grę bawić się można doskonale... Ale raczej tylko raz. Oglądanie po raz drugi tej samej opowieści może być nieco nużące, chyba że ktoś lubi remaki. Na szczęście istnieje tryb multiplayer, a graczy jest całkiem sporo. Otwarta struktura i wsparcie narzędziowe ze strony autorów zaowocowały powstaniem wielu modów, teoretycznie więc możliwości zabawy są bardzo duże. Gra, jeśli wyjdzie w Polsce, będzie opóźniona w stosunku do premiery, więc miejmy nadzieję, że jej cena będzie rozsądna.

NIESTETY CAŁEJ ROZGRYWCE TOWARZYSZY PEWIEN NIEDOSYT

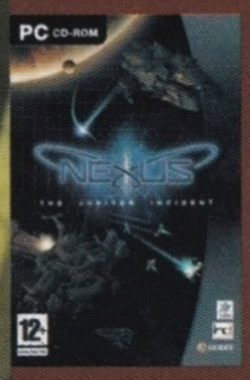
Kawał doskonałej rozgrywki. Szklanki w barku wibrowały od eksplozji. Jednak nie lubię, gdy tak niewiele pozostawia się mojej inwencji. Na szczęście wszystkim, od silników po działa, można zawiadywać ręcznie – to poprawiło mi nastrój.

Lucas the Great

Nexus: The Jupiter Incident — **taktyka kosmiczna**

Producent: Mithis **Polski wydawca:** pierwszy odważny **Cena:** brak

Wymagania: CPU 1GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB



Minusy
– niedomknięte wątki
– misje wymagające konkretnego sprzętu

Plusy
+ klimat gwiezdnej epopei
+dobra oprawa dźwiękowa
+piękne okręty

www.nexusthegame.com

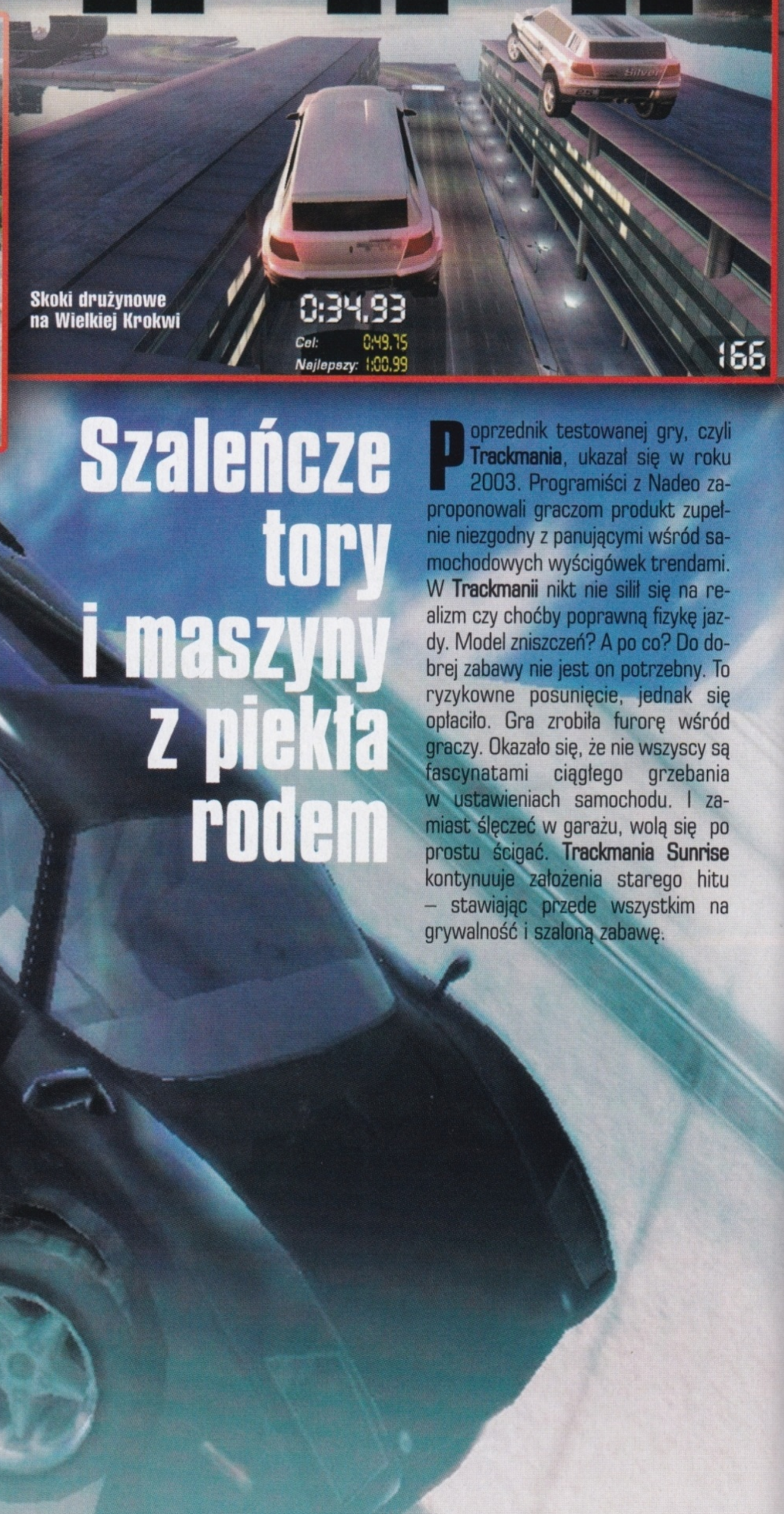
84

Z punktu widzenia fanatyka samochodowych symulatorów ta gra to profanacja. Tu jednak

TRACKMANIA SUNRISE

■ Zibi

Terenówka Busha w locie swobodnym



Skoki drużynowe na Wielkiej Krokwi

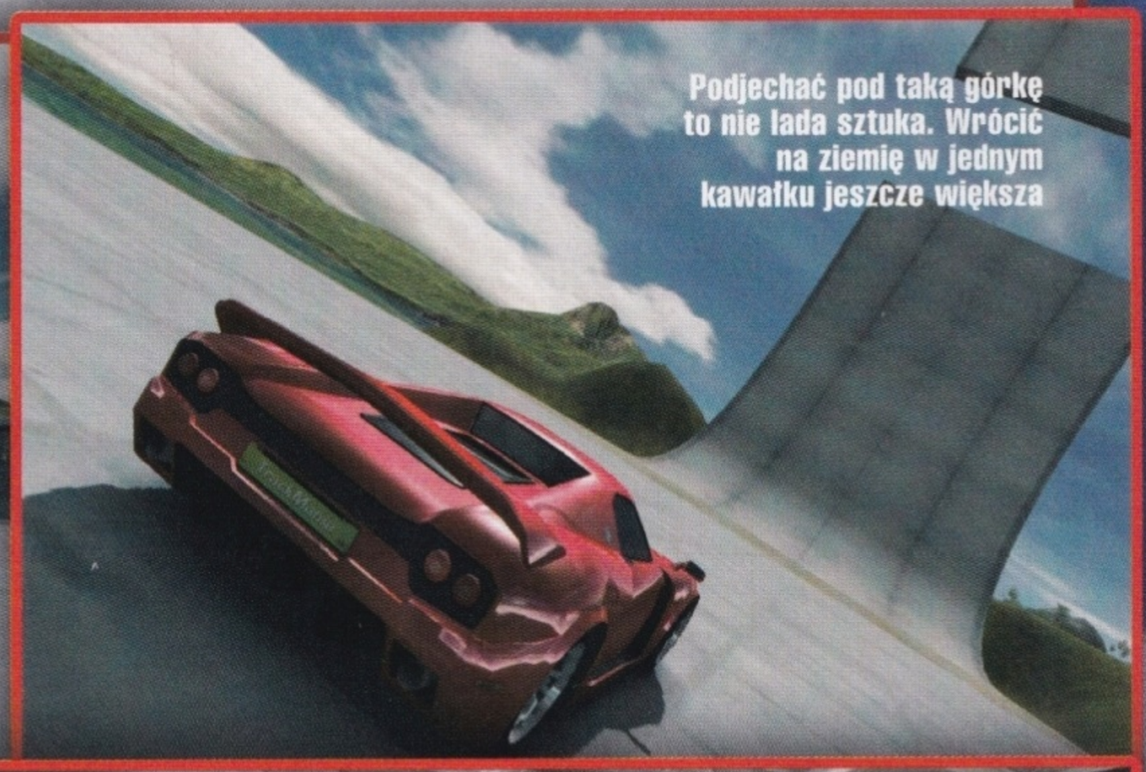
Szaleńcze tory i maszyny z piekła rodem

Poprzednik testowanej gry, czyli **Trackmania**, ukazał się w roku 2003. Programiści z Nadeo zaproponowali graczom produkt zupełnie niezgodny z panującymi wśród samochodowych wyścigówek trendami. W **Trackmanii** nikt nie silił się na realizm czy choćby poprawną fizykę jazdy. Model zniszczeń? A po co? Do dobrej zabawy nie jest on potrzebny. To ryzykowne posunięcie, jednak się opłaciło. Gra zrobiła furorę wśród graczy. Okazało się, że nie wszyscy są fascynatami ciągłego grzebania w ustawieniach samochodu. I zamiast ślęczeć w garażu, wolą się po prostu ścigać. **Trackmania Sunrise** kontynuuje założenia starego hitu – stawiając przede wszystkim na grywalność i szaloną zabawę.

Kto powiedział, że samochody nie latają. Trzeba je tylko umiejętnie poprowadzić

nie chodzi o realizm, tylko o przednią zabawę. Warto czasem sięgnąć po taką odskocznię

Budowla w tle wygląda jak Bajkonur, a to tylko rynna pożyczona od wielbicieli deskorolek



Podjechać pod taką górkę to nie lada sztuka. Wrócić na ziemię w jednym kawałku jeszcze większa

Edytor skórek pozwala dowolnie upiększyć samochód

>MACHINY PIEKIELNE

Samochody dostępne w grze to nie żadne tam licencjonowane Fordy czy Nissany. Jest ich zaledwie trzy, ale to maszyny z piekła rodem. Zwrotne i niesamowicie szybkie dają ogromną przyjemność z jazdy – oczywiście na swój arcadowy sposób. Nie da się ich rozbić czy popsuć. Niestraszne im są kilkudziesięciometrowe przepaści czy też nurkowanie w morskich głębinach. Natychmiast po kraksie są gotowe do dalszej jazdy. I to jakiej jazdy! W amoku walki (o to, by nie wypaść z toru) nie zwróciłem nawet uwagi czy auta te posiadają prędkościomierz. Zapewniam jednak, że prędkości i przyspieszenia, jakimi dysponują te wozy, są nieosiągalne nawet dla Ferrari Schumachera. Dodatkowo ich parametry są wspierane przez specjalne „turbo sekcje" toru wyścigowego. Najeżdżając na taki segment trasy, czujesz się jak w odrzutowcu. Dopalanie to umożliwia zarówno przejeżdżanie pętli (chwilami prowadzisz głową w dół), jak i wykonywanie bardzo dalekich skoków. I tu jedna uwaga: będąc w powietrzu, nie używaj hamulców – one działają, choć nie wiem, w jaki sposób.

>SKOKI PO PLATFORMACH

Dla pojedynczego gracza dostępne są cztery tryby rozgrywki: wyścig, platformy, puzzle i zakręcony. Na początku, niezależnie od wybranego trybu, masz dostęp do jednej z tras. Następną należy odblokować, zdobywając odpowiedni medal – brązowy, srebrny lub złoty. Medale są miernikiem twoich postępów w grze.

Każda seria zawodów ma nieco odmienny charakter. O wyścigu nie ma co się rozpisywać. Zasady są takie jak zawsze. Im szybszy przejazd, tym lepiej. Seria platformy jest już bardziej ciekawa. Tu upływające sekundy nie mają większego znaczenia. W tej rozgrywce bardziej liczą się wyczyny kaskaderskie niż ściganie. Odpowiednio rozpędzasz samochód i skaczesz z jednej platformy na drugą. Jeżeli zdarzy ci się kraksa, wracasz do ostatnio mijanego punktu kontrolnego. Im mniej powtórek, tym wyższe miejsce na podium.

>ZAKRĘCONY

Zakręcony to tzw. najsłabsze ogniwo – po każdej rundzie odpada ostatni zawodnik. Jeżeli odpadnie przeciwnik, samochód, którym jechał, przechodzi do twojej drużyny.

Czwartym – najciekawszym trybem rozgrywki nowej **Trackmanii** są puzzle.

Z pomocą dostępnych segmentów samodzielnie tworzysz trasę przejazdu. Tor musi zawierać wszystkie punkty kontrolne i powinien być tak zoptymalizowany, byś mógł go przejechać w określonym czasie. Czasem nieźle trzeba się nagłówkować, by to wszystko poskładać do kupy.

Jak wspomniałem wcześniej, samochody w kwestiach technicznych nie są wymagające – żadnych kombinacji, po prostu wsiadasz i jedziesz. By nadać maszynie nieco indywidualizmu, możesz popracować nad jej wyglądem. Z pomocą edytora skórek ozdobisz swoje auto według własnego uznania i fantazji.

Oficjalną walutą **Trackmanii** są miedziaki. Każdy udany start jest premiowany odpowiednią ilością pieniędzy. Mając kasę i dostęp do edytora tras zawartego w grze, możesz sobie zaszaleć. Wielość konstrukcji, które tworzysz, wydaje się nie mieć końca. Dla domorosłych inżynierów drogowych to prawdziwa frajda. Najazdy, rampy, rynny i wszystko czego potrzebujesz jest do twojej dyspozycji. Ograniczyć cię może jedynie fantazja i obszar dostępnej lokacji. Sieć internetowa pozwala na swobodną wymianę konstrukcji torów pomiędzy graczami.

Nowa gra Nadeo być może nie zachwyca bogatą i szczegółową grafiką. Ale dawno już nie spotkałem gry z tak niskimi wymaganiami sprzętowymi. Na redakcyjnym staruszku śmigała aż miło, i to w najwyższych rozdzielczościach.

Trackmania Sunrise powiela pomysły swej poprzedniczki. Właściwie to ta sama gra, tylko poddana modyfikacjom. Dodano nowe lokalizacje i poprawiono grafikę. Istota została ta sama: niczym nieskrępowane ściganie! ☐

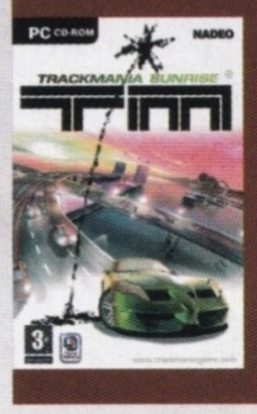
Gdy siadam do gier z serii Trackmania zawsze przypomina mi się ich pier, czyli legendarne Stunts. Ten sam lekki charakter i przyjemność płynąca z zabawy. Nawet większość atrakcji na torze jest podobna. Zabawa gwarantowana!

Zibi

Trackmania Sunrise — **wyścigi arcade**

Producent: NADEO **Polski wydawca:** Techland **Cena:** 69,90 zł

Wymagania: CPU 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB



Minusy
– tylko trzy modele samochodów
– hamowanie w powietrzu

Plusy
+ przednia zabawa
+ edytor tras
+ chore konstrukcje torów

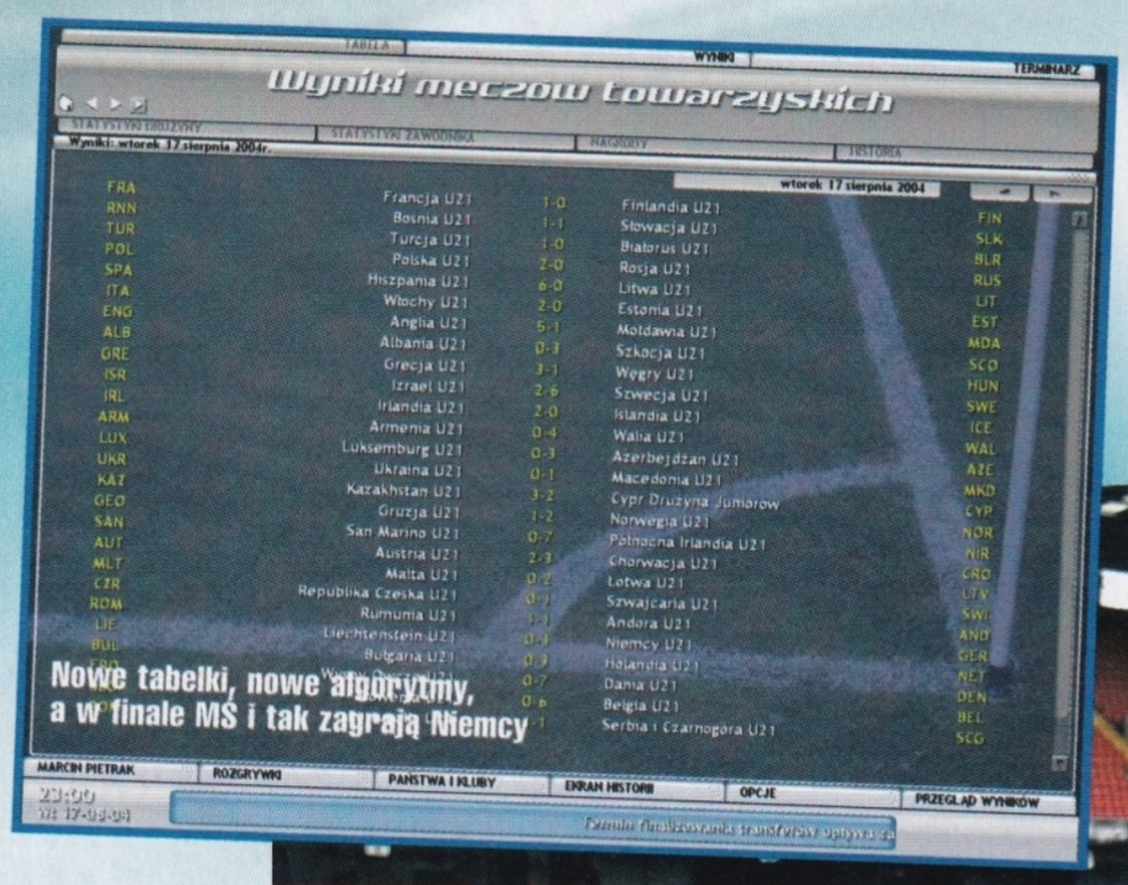
www.tmsunrise.com

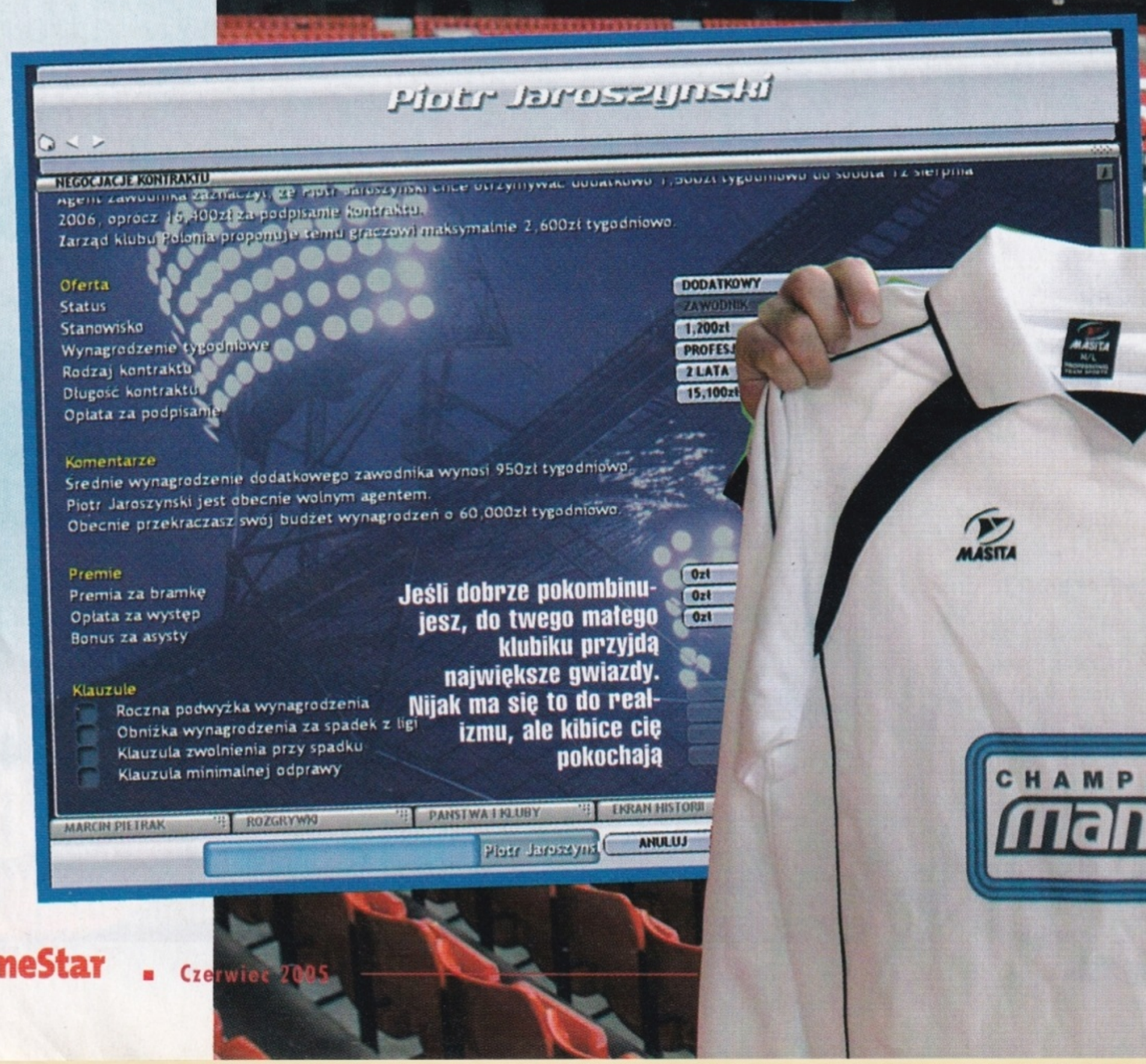
78

Za dwie, trzy odsłony może i będzie to konkurencja dla FM-a. Na razie zostaje z tyłu

CHAMPIONSHIP manager 5

Kontynuacja czy profanacja?





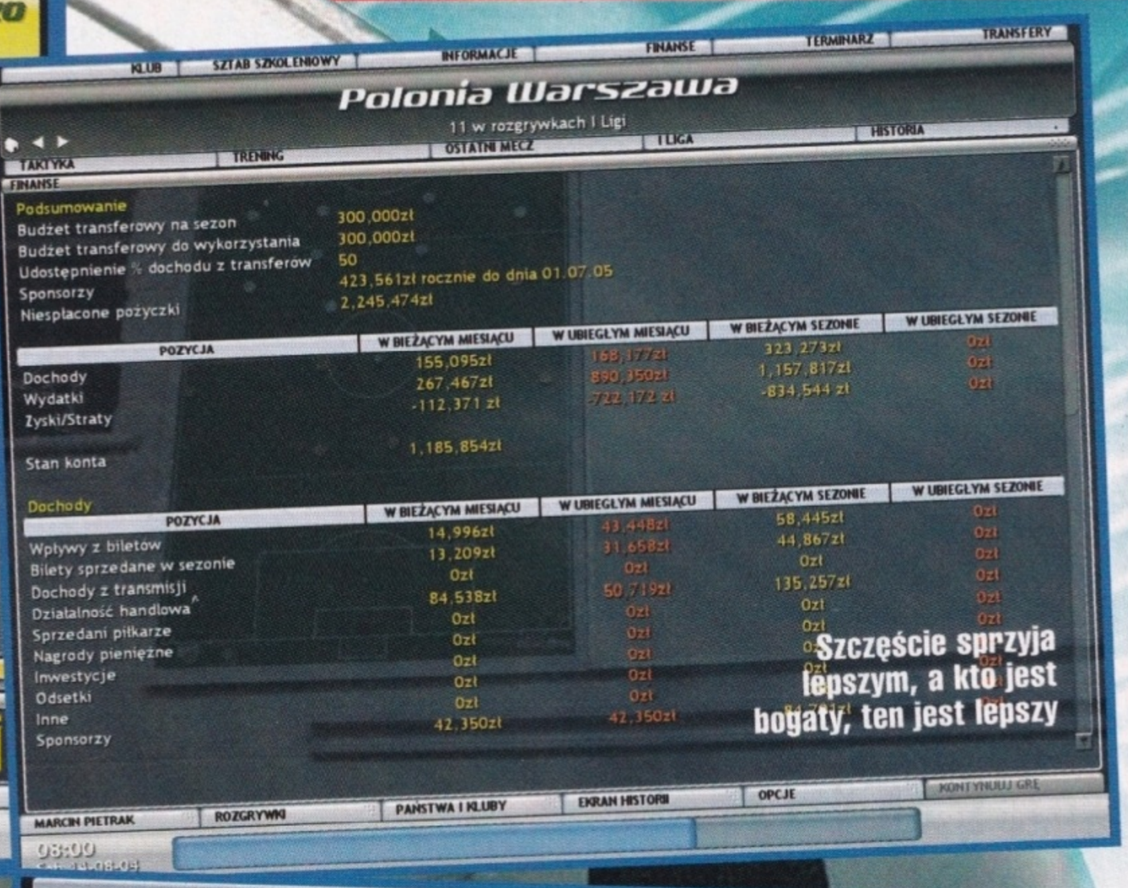
Mervyn Day – trener klubu Charlton Athletic był konsultantem merytorycznym

Siwy

Championship Manager – dla wielu więcej niż gra komputerowa. Legendarna seria menedżerów piłkarskich, której początki pamiętają jeszcze platformy starsze niż PC. Część pierwsza ukazała się w roku 1992 na Amigę i Atari ST. Wzór do naśladowania dla wielu i wyznacznik jakości. Czasy się zmieniają, a biznes rządzi się twardymi regułami. Po wydaniu **Championship Manager 03/04** rozeszły się drogi twórców gry – Sports Interactive Games oraz dotychczasowego wydawcy – Eidos. Wirtuozi piłkarskich menedżerów komputerowych – SI Games, dość szybko znaleźli firmę chętną do publikacji ich kolejnego produktu z nazwą przemianowaną na **Football Manager**. Została nią znana bardziej konsolowym graczom SEGA. Tymczasem Eidos zlecili stworzenie kolejnej części nikomu nieznanemu studiu Beautiful Game Studios. Sprawdźmy, na ile tegoroczna odsłona **Championship Managera** kontynuuje tradycje serii.

>W SZATNI

Gry będące przedstawicielkami wybitnie niszowego gatunku, jakim są menedżery piłkarskie, wyglądają ascetycznie, a **Championship Manager 5** nie próbuje wyłamywać się z tego schematu. W porównaniu



z poprzednią odsłoną w oczy rzuca się zmieniony interfejs. Wygląda on nowocześniej za sprawą rozwijanych menu z góry i dołu ekranu. Obecna pozycja pozwala czytelniej wyświetlać to, czego gra jest pełna, czyli statystyki oraz tabele.

Ułatwiono nieco zarządzanie treningami. Teraz przyporządkowanie określonego schematu konkretnemu zawodnikowi jest prostsze.

Dokonano także kilku zmian na ekranie taktyki. Na makiecie symbolizującej boisko dwoma kliknięciami myszy pokazujesz poszczególnym piłkarzom, dokąd powinni wybiegać oraz komu lub gdzie mają podawać piłkę. Niestety, gracze potrafią zareagować na zmiany w ustawieniu bądź w poleceniach z dość dużym opóźnieniem.

Nowy interfejs generalnie można policzyć grze na plus, choć zdarzają się okna, w których brak strzałek sterujących i nie bardzo wiadomo jak z nich wyjść.

>ZAMIESZANIE POD BRAMKĄ

Zmieniono też sposób podglądu meczu. Dwuwymiarowe boisko ukazane jest teraz pod niewielkim kątem. Oddaje to lepiej wysokość, na jakiej znajduje się futbolówka. Kiedyś o tym, że bramka padła z główki, dowiadywałeś się z tekstowego komentarza, teraz odczytasz to, obserwując boiskowe ewolucje kropek – piłkarzy.

Nowy sposób prezentacji boiska to niestety jedyny pozytyw, jakiego dopatrujemy się na murawie.

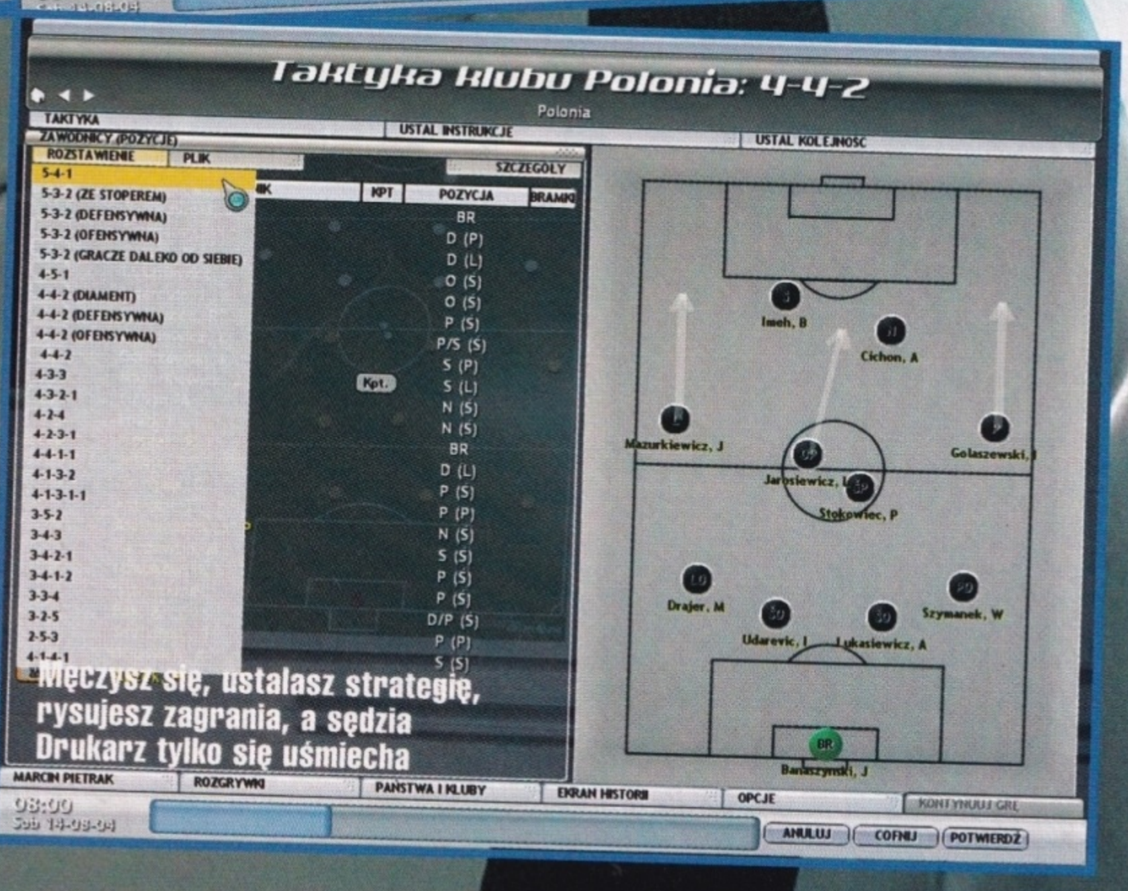
>POMYŁKI ARBITRÓW

Mecze w **CM5** charakteryzuje bowiem nieoczekiwany przebieg. Co prawda piłka jest okrągła, ale bez przesady! Bramki sypią się tu seriami. Do tego zdecydowanie zbyt często pojawiają się zdarzenia losowe z naciskiem na rzuty karne, bramki samobójcze, czerwone kartki oraz długotrwałe kontuzje.

Nieszczęśliwie w piątej odsłonie **Championship Managera** pomyłek psujących przyjemność zabawy jest więcej. Dużo więcej! O ile drobne usterki od biedy da się zignorować, o tyle błędów wypaczających wynik spotkania już zaakceptować nie można.

Zawodzi sygnalizacja zdarzeń mających duże znaczenie dla przebiegu rozgrywki. Łatwo je przegapić, co może mieć opłakane skutki. Umknie ci gdzieś kontuzja i twój gwiazdor biega, a raczej usiłuje biegać, po boisku z połamaną nogą.

Następna nieznośna wpadka to brak odpowiednio dobranej prędkości rozgrywania spotkań. Wszystko toczy się zbyt szybko lub zbyt wolno. Przy akcji przyspieszonej dwukrotnie akcja się wlecze i gra staje się nudna, natomiast gdy sytuacja na murawie pokazywana jest z sześciokrotną prędkością, rozgrywka jest zbyt szybka, aby w pełni kontrolować przebieg meczu. Co prawda można zdać się na oglądanie samych ważnych sytuacji, ale trudno wtedy dokonywać jakichkolwiek sensownych zmian zarówno w składzie drużyny, jak i taktyce. Brak prędkości przyjaznej dla wnikliwego trenera jest bardzo poważnym niedopatrzeniem.

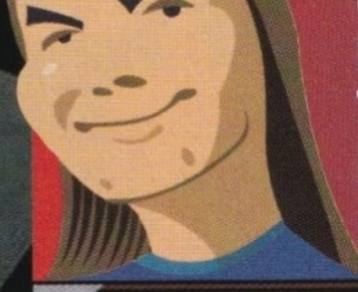


>SZCZUPLEJSZY, ALE SZYBSZY

Prędkość obliczania ligowej kolejki była stałą bolączką serii CM. Pod tym względem **Championship Manager 5** bije nie tylko poprzedniczki, ale i konkurencję o całą długość. Dodatkowym atutem nowego **CM-a** jest możliwość zarządzania w czasie, gdy komputer przelicza dane. Czasami trzeba zaczekać z wykonaniem konkretnej czynności, aż kalendarz w świecie gry na to pozwoli, lecz generalnie rozwiązanie takie jest świetnym pomysłem.

Niestety, za powyższe udogodnienia, przychodzi zapłacić w innym elemencie gry. Otóż baza danych jest znacznie uszczuplona. W niższych ligach grają zawodnicy o losowo generowanych nazwiskach. Z kolei zespoły z wyższych klas rozgrywek choć mają piłkarzy o autentycznych nazwiskach, to już aktualne składy i pozycje kopaczy nie zawsze się zgadzają. Pod tym względem nowy **CM** zostaje daleko z tyłu za królującym **Football Managerem**. ☐

GRA DZIAŁA SZYBCIEJ, ALE BAZA DANYCH JEST ZNACZNIE MNIEJSZA



Kolejna gra wprowadzona za wcześnie. Championship Manager 5 wygląda jakby był niedokończony i nieprzetestowany. Tytuł oczywiście przyciągnie nabywców, lecz całe to zamieszanie z nazwami raczej nie posłuży serii.

Siwy

Championship Manager 5 — menedżer piłkarski

Producent: Beautiful Game Studios/Eidos **Polski wydawca:** Cenega **Cena:** 99 zł

Wymagania: CPU 700 MHz, 256 MB RAM, grafika 4 MB

Minusy
– mniejsza baza danych
– niedokończona i nieprzetestowana
– marny dźwięk

Plusy
+ lepszy widok na plac gry
+ szybciej działa
+ można grać podczas liczenia danych

www.championshipmanager.co.uk

61

Oto kolejna gra serwująca toaletowe poczucie humoru.

7 SINS

■ Songo

JESTEM PLAYBOYEM! ZARAZ SOBIE BEKNĘ...

Rynek tytułów **simso**podobnych jest nieustannie zalewany przez kolejne fale nowości. Jedne wnoszą nieco więcej do gatunku, inne trochę mniej. Wszystkie mają jedną, wspólną cechę: nie są w stanie pobić oryginału. Swojej szansy pretendenci szukają zatem w przesączaniu gier jak największą dawką erotyzmu. I o ile zabawa w **Singles** czy **Playboy** dawała sporo satysfakcji, o tyle w **7 Sins** wydaje się, że twórcy lekko przegięli.

>W WIELKIM JABŁKU

Gra zaczyna się w momencie twojego przybycia do Apple City. Nawiązanie do Nowego Jorku (Big Apple) wydaje się całkiem słuszne. Nocne miasto pełne jest klubów czy drogich sklepów. Jesteś młodym, przystojnym i głodnym sukcesu podrywaczem. Swoją przygodę zaczynasz od pracy w ekskluzywnym sklepie SUKS. Będziesz musiał zbajerować kilka obrzydliwie bogatych klientek, aby móc się wyrwać dalej, na głębokie wody. Celem jest oczywiście zrobienie wielkie kariery, dlatego prowadzenie własnego erotycznego show powinno być niezłe na początek.

>MAŁE GRZESZKI

Grze na plus należy zapisać innowacyjny system potrzeb głównego bohatera. W **7 Sins** nie uświadczysz klasycznych pasków w stylu głód czy higiena. Są za to trzy inne. Podniecenie, stres i irytacja. Wartości te rosną na skutek interakcji z innymi postaciami. Trzeba jednak pilnować, aby żaden z pasków się nie przepełnił, gdyż wówczas twój playboy ma kryzys i dostaje szału, a ty chwilowo tracisz nad nim kontrolę. Aby zapobiec wypełnieniu pasków potrzeb, dopuszczasz się grzeszków, takich jak gniew, duma czy pożądanie. I tak, aby dać upust irytacji, możesz nasikać do kwiatka czy zwymyślać przechodniów. Stres obniżysz, ucinając sobie drzemkę w środku dnia. Podniecenie zneutralizujesz, obmacując dziewczyny na dyskotece. Nie są to zbyt wysublimowane sposoby zaspokajania potrzeb, ale i cała gra do wyrafinowanych nie należy.

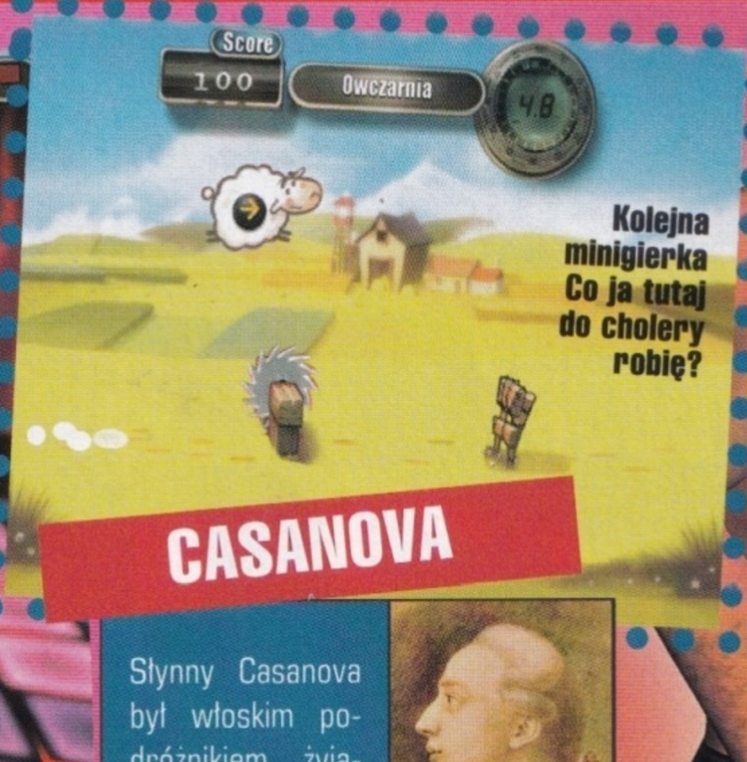
>GRA WSTĘPNA

Poza walęsaniem się po domu i terytoriach przyległych lwią część rozgrywki spędzasz na rozmowach z innymi osobami i na... minigierkach. Rozmowy są rozbudowane: opcji jest bardzo dużo, a kolejne pojawiają się w miarę postępu kontaktów. Ponadto

A teraz wypnij się trochę, skarbie

>> NA DVD
3 filmy z gry

Zamiast tracić czas na 7 Sins, lepiej samemu pójść do klubu na dziewczyny



CASANOVA

Słynny Casanova był włoskim podróżnikiem żyjącym w XVIII w. Swoim swobodnym trybem życia i zamiłowaniem do romansowania zyskał sobie opinię awanturnika, uwodziciela i szarlatana. Ponadto zajmował się pamiętnikarstwem oraz... pisaniem powieści fantastycznych. Postaci Casanovy poświęcono wiele utworów literackich i muzycznych.

poszczególne osoby lubią pewne sposoby zachowań, o czym przekonasz się w trakcie dłuższej znajomości. Niestety, wypowiedzi nie jest aż tak wiele, aby nie zaczęły się powtarzać podczas poznawania trzeciej z rzędu osoby. Drugim istotnym elementem gry są wcześniej wymienione minigierki. Występują one prawie zawsze, gdy wykonujesz któryś z grzeszków. Niestety, nie są to wyzwania stojące na najwyższym poziomie. Zwykle ograniczają się do wciskania klawiszy w odpowiednim momencie, by na przykład nie puścić pawia albo żeby nikt nie zauważył jak okradasz ubrania w szatni. Czasami trzeba narysować myszą odpowiednie kształty albo wcelować w owady podczas obsikiwania kwiatka. To już druga gra, która kojarzy podrywanie dziewcząt z bekaniem i puszczaniem gazów (**Larry: Magna Cum Laude**). Czy dzisiejszy playboy naprawdę musi być chamem i prostakiem?

>CZEŚĆ, DZIEWCZYNY!

Rozgoryczenie związane z rozgrywką częściowo neutralizuje ładna grafika. Całość jest utrzymana w nieco komiksowej konwencji. Otoczenie jest bogate w detale, zadbano o jakość tekstur, co dobrze robi też postaciom. Nie jest to poziom **Singles 2**, ale jest lepiej niż w **Playboyu**. Dziewczyny z **7 Sins** wyglądają nieźle, choć zdarzają się niechlubne wyjątki (kobieta z głową zombie). Fajnie wypadają też efekty specjalne. Gdy rozmawiasz, kamera wykonuje zbliżenie na postacie, a całe tło rozmywa się. Równie ciekawie prezentuje się wpadnięcie w szał: Cały obraz się rozmywa, a twój bohater biega w totalnym amoku, wydając różne, mało artykułowane dźwięki.

>NUDZIARZ PODRYWACZ

Podsumowując, trzeba zaznaczyć, że za sprawą powtarzalnej rozgrywki gra bardzo szybko robi się nudna jak flaki z olejem. Jedyne zadania, jakie przed tobą stoją, to wyrywanie panienek oraz utrzymywanie nerwów na wodzy, aby nie złapać kryzysu. Początkowo wydaje się to dość zabawne, ale nuda nadchodzi z prędkością błyskawicy. Jest to związane z brakiem jakiegokolwiek urozmaicenia rozgrywki. Przykładowo, w **Playboy: The Mansion**, oprócz podrywania, miałeś możliwość organizowania imprez i wchodzenia w normalne układy przyjacielskie z wieloma osobami. Do tego oczywiście dochodziło zarządzanie całą gazetą. W **7 Sins** niczego takiego nie uświadczysz. To jakby obedrzeć wspomnianego wyżej **Playboya** z większości jego elementów, zostawiając flirtowanie. Jeśli niestraszne ci monotonia uwodzenia i zręczne sikanie do kwiatków, to w **7 Sins** masz szansę zostać Playboem nowej ery. ☐

Gra nudzi się szybciej niż trwa jej instalacja

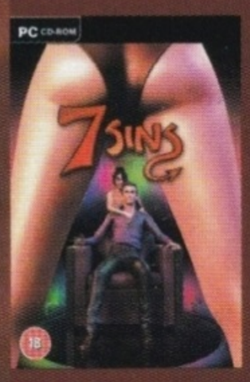
Twórcy najwyraźniej wyszli z założenia, że seks się sprzeda niezależnie od tego jak go zapakować. Niestety, rozgrywka jest potwornie nudna, a zręcznościowe gierki zbyt hardcorowe. Dziewczyny, takie numery naprawdę was kręcą?

Songo

7 Sins — przygody playboya

Producent: Monte Cristo **Polski wydawca:** LEM **Cena:** 69,90 zł

Wymagania: CPU 1,0 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



Minusy
– szybko się nudzi
– denne minigierki
– kiepski humor

Plusy
+ ładna grafika
+ sporo opcji rozmowy

www.7sins-game.com

54

Gdyby Still Life było filmem, a nie grą komputerową, mielibyśmy do czynienia z wielkim

■ JeRzy

Między *Siedem* a *Z piekła rodem*

Gra **Still Life** jest adresowana zdecydowanie do dorosłego odbiorcy. To thriller, w którym nie brakuje makabrycznych scen, przemocy, nagości i mocnego słownictwa. Nie można jednak zarzucić jego twórcom tandetnego nadużywania środków – wszystko ma swoje miejsce i uzasadnienie w fabule, a w połączeniu tworzy niepokojący, mroczny klimat, który jest najmocniejszym punktem tego tytułu.

Główną bohaterką **Still Life** jest detektyw Victoria McPherson z FBI, przydzielona do śledztwa w sprawie seryjnego zabójcy, topiącego i okaleczającego młode kobiety. Akcja gry rozpoczyna się, gdy zostaje ona wezwana do piątego morderstwa. Z każdą kolejną zbrodnią sprawca poczyna sobie coraz śmielej.

Równolegle pani detektyw odkrywa na strychu rodzinnego domu pamiętnik swojego dziadka, Gustava, który w latach dwudziestych ubiegłego wieku również tropił seryjnego mordercę, podążając jego tropem od Londynu, przez Paryż i Pragę, aż do Stanów Zjednoczonych. Część rozdziałów **Still Life** cofa gracza do tamtych czasów i pozwala mu wcielić się w rolę Gusa, dręczonego niepokojącymi wizjami zbrodni. To tyle jeśli chodzi o fabułę – jak potoczy się współczesne śledztwo Victorii i losy jej dziadka Gustava, najlepiej przekonać się samemu.

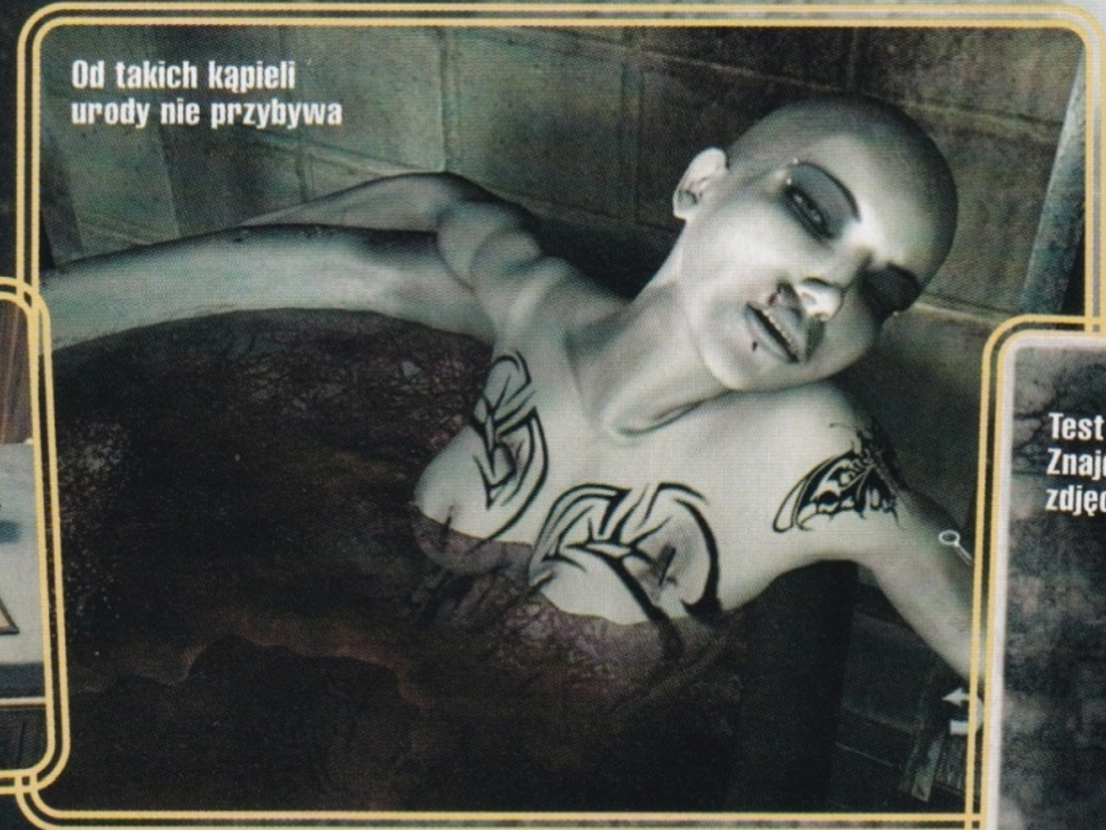
>RIGOR MORTIS

Fabuła **Still Life** jest liniowa, ale w tym wypadku trudno uznać to za wielki zarzut. Mamy tu bowiem do czynienia raczej z czymś bardziej zbliżonym do interaktywnego filmu, niż grą w klasycznym rozumieniu. Sam zbierasz dowody, rozwiązujesz zagadki prowadzące Victorię i Gustava do celu, ale opowieść z powodzeniem mogłaby trafić na kinowy ekran. Gra obfituje zresztą w rewelacyjne filmowe wstawki i chociaż w trakcie rozgrywki przechodzisz od lokacji do lokacji jak po sznurku, nie brakuje tu niespodzianek i nagłych zwrotów akcji.

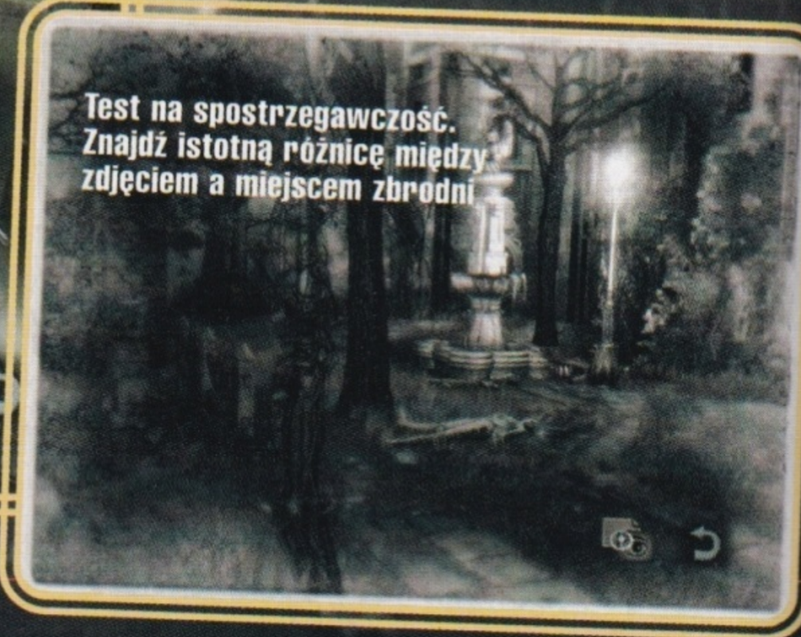
Still Life to jednak nie tylko interaktywny film, ale i klasyczna gra przygodowa. Zresztą niekiedy te przygodówkowe elmenty są wciśnięte nieco na siłę co rzuca się w oczy na tle doskonałej klimatycznej fabuły. Miejscami bawisz się w takie banały, jak wkładanie kliszy do aparatu. Niektóre zagadki logiczne są niepotrzebnie udziwnione, jednak większość stoi na dobrym poziomie. Ciekawa jest na przykład scena porównywania miejsca zbrodni ze zdjęciem. Doszukujesz się tu kluczowego dla sprawy szczegółu.

>NARZĘDZIE ZBRODNI

Pal jednak sześć techniczne drobiazgi. Skupmy na tym, co czyni **Still Life** tak pasjonującą, czyli na klimacie.


Od takich kąpieli urody nie przybywa

Przygodówka Gotuj z Pascalem


Test na spostrzegawczość. Znajdź istotną różnicę między zdjęciem a miejscem zbrodni

przebojem kinowym. Realizowane różną techniką wstawki filmowe są zaiste niesamowite

Zabójca wypisał na ścianie nazwę ulubionego zespołu

Po pierwsze: scenografia. Dopracowany wygląd, kolorystyka – inna w rozdziałach współczesnych, inna w scenach z lat 20. Oficjalne, chłodne biuro, brudna i ciemna rudera będąca miejscem zbrodni, przytulny dom rodzinny Victorii, Praga w barwach starej pocztówki.

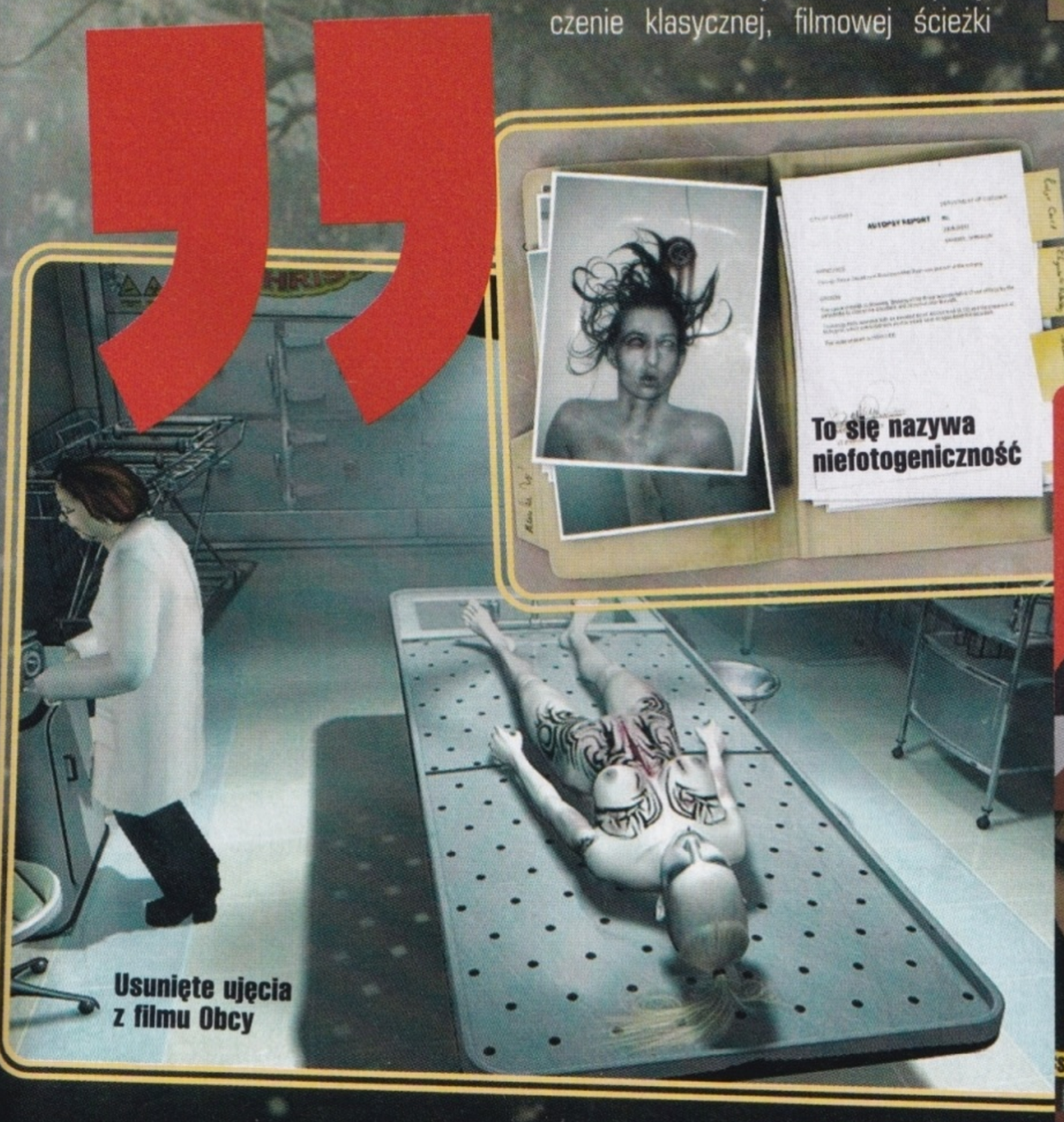
Po drugie: bohaterowie. Każda postać ma swój charakter, jakąś historię, emocje, wady i zalety – jest po prostu ludzka. Agent Miller o słabym żołądku, praski policjant zdradzający żonę z prostytutką, oprych ze skrzywionym poczuciem humoru. Razem z agentką McPherson nie tylko prowadzisz śledztwo w sprawie morderstwa, ale także odkrywasz sekrety jej rodziny i podejmujemy się karkołomnego zadania pieczenia ciasteczek dla ojca. (notabene to jedna z najtrudniejszych zagadek w grze).

Po trzecie: filmowe wstawki. Nie chodzi tylko o ich obecność, ale także o technikę kręcenia. Sceny akcji, wizje, retrospekcje – zróżnicowane i przemyślnie umieszczone w kluczowych momentach. W jednym miejscu długa, realistyczna sekwencja pościgu, w innym chaotyczna, czarno-biała wizja na ziarnistej taśmie filmowej.

Po czwarte: muzyka. Świetne połączenie klasycznej, filmowej ścieżki dźwiękowej z industrialem, który wprowadza niepokój i niepostrzeżenie podnosi napięcie w spokojnych z pozoru scenach.

Po piąte: smaczki, smaczki, smaczki. Dziesiątki drobiazgów w otoczeniu, w dialogach i komentarzach bohaterów. Wszystko, co sprawia, że pokazany w grze świat jest żywy, wiarygodny, realny. Upiorne graffiti na ścianie zdewastowanego budynku, ohydna kawa z automatu biurowego, pluszowy miś agentki McPherson... można by długo wymieniać.

OPOWIEŚĆ Z DRESZCZYKIEM DLA DOROSŁYCH



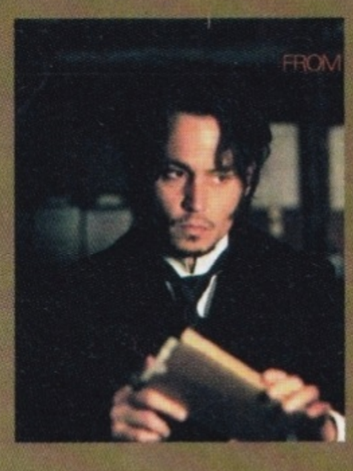
W KRAINIE DRESZCZOWCÓW

Oto garść filmów dobrze pasujących klimatem i tematyką do **Still Life**

Siedem **– kultowy thriller Davida Finchera o seryjnym zabójcy, który dobiera swe ofiary według siedmiu grzechów głównych. Film ciężki, ponury, z jednym z najbardziej porażających zakończeń w historii kina.**

Millennium **– serial Chrisa Cartera, twórcy *Z Archiwum X*. Główny bohater, były agent FBI, Frank Black ma nadprzyrodzony dar.**

Potrafi widzieć świat oczami mordercy. Z czasem okazuje się, że jego misja nie ogranicza się do pomocy stróżom prawa w łapaniu przestępców.



Z piekła rodem **– ekranizacja komiksu Alana Moore'a o inspektorze Fredzie Abberline tropiącym Kubę Rozpruwacza, w wiktoriańskim Londynie końca XIX wieku. W postać uzależnionego od opium inspektora Abberline'a wcielił się jak zwykle znakomity Johnny Depp.**

Kolekcjoner kości **– Denzel Washington i Angelina Jolie – sparaliżowany detektyw-weteran i początkująca policjantka rozwiązują sprawę seryjnego mordercy zostawiającego przy każdej ofierze wskazówki dotyczące kolejnej zbrodni.**

Vidocq **– efektowna i mroczna opowieść o poszukiwaniach geniusza zbrodni zwanego Alchemikiem. Akcja toczy się w Paryżu z 1830 r. W tytułowej roli wystąpił Gerard Depardieu.**

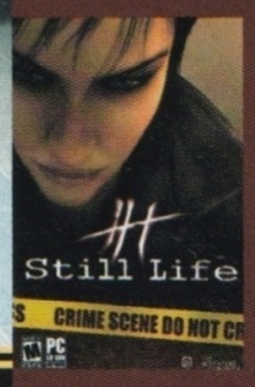
Still Life to wyjątkowo groźny przestępca, który podstępnie wciąga niewinnych graczy w sieć intrygi, po czym wykańcza ich w długie bezsenne noce spędzone przed monitorem. Naprawdę trudno mu się oprzeć.

JeRzy

Still Life — przygodówka

Producent: Microids **Polski wydawca:** brak **Cena:** bd.

Wymagania: CPU 750 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB



Minusy
– naciągane elementy przygodówki
– część zagadek zdecydowanie przekombinowana

Plusy
+ klimat
+ wciągająca fabuła
+ wyborne wstawki filmowe

www.stilllife-game.com

90

JeRzy

DUNGEON LORDS

Jakaś sztywna ta impreza. Spadam stąd...

Rozgrywka polega na przerąbywaniu się z punktu A do punktu B

MIESZANKA KILKU CIEKAWYCH ROZWIĄZAŃ I ZUPEŁNEJ ŻENADY

Mroczne czasy nastały dla królestwa, gdy wielki czarodziej Galdryn poległ w wyniku zdradzieckiego spisku w Kręgu Magów. Jego główny sojusznik, lord Davenmor, próbuje ocalić państwo przed siłami Ciemności i groźną armią swojego największego przeciwnika, lorda Barrowgrima. Szukając sposobu na uniknięci inwazji, Davenmor zaproponował rywalowi rękę swojej córki. Okazało się jednak, że dziewczyna woli sama dysponować swoimi kończynami i na wieść o planach taty, jakby zapadła się pod ziemię. Nie pomogło to planom pokojowym i kraj może zostać zaatakowany. Chyba, że z odsieczą przyjdzie dzielny bohater, wybraniec gwiazd, ulubieniec publiczności, łączący w sobie krzepę Conana, sprawność Geralta, magiczne talenty Gandalfa, urodę Arweny i siłę zgryzu Golluma... pardon, zagalopowałem się. W każdym razie wiemy o co chodzi: kiedy wszystko zawodzi, na pomoc wzywa się gracza.

>ZAŚ SCENARIUSZ... JAKI TAM SCENARIUSZ?!

Jak przeczytałeś we wstepie, **Dungeon Lords** jakąś fabułę posiada. W praktyce jest ona jednak niezauważalna. Rozgrywka polega na przerąbywaniu się z punktu A do punktu B, w którym dla odmiany dowiadujesz się, że musisz odwiedzić punkt C i tak dalej... Misje polegają na tym, że trzeba coś przenieść, znaleźć albo utłuc.

Z kolei rozmowy zazwyczaj ograniczają się do wyczerpywania listy opcji dialogowych. Rozmówcy są przy tym złośliwi i nie pozwalają ci przerwać długiej wypowiedzi, a kolejne napisy nie pojawią się dopóty, dopóki taki gaduła nie skończy wygłaszać poprzedniej kwestii. Dylematów moralnych, ciętych ripost, podchwytliwych gierek nie uświadczysz. Wszystko jest proste jak budowa cepa. Przykład z katakumb: docierasz do miejsca ukrycia artefaktu. Strzeże go kamienna głowa w ścianie, która wpuści do komnaty tylko osobę znającą hasło. Jako że pokonałeś wcześniej bestię pilnującą hasła, podajesz głowie hasło, bierzesz przedmiot i idziesz. Nagle słyszysz ponury głos dobiegający od strony ściany: „Wygląda na to, że nie mam już nic do roboty". Odwracasz się w nadziei, że odbędziesz błyskotliwą, egzystencjalną dysputę w stylu tych, od których skrzył się **Planescape: Torment**. Tymczasem okazuje się, że kamienny łeb nie ma absulutnie nic do powiedzenia.

Paradoksalnie jednym z najbardziej wygadanych osobników okazuje się jasnowidz, którego odwiedzasz, gdy obrywa od upiornej zjawy i zgodnie z tym, co czytasz, właśnie kona, niemal wypluwając płuca. Mimo agonii stoi jednak o własnych siłach, bez śladu draśnięcia i ględzi niemiłosiernie, wtrącając tylko chwilami, że jest umierający. Ani chybi hipochondryk.

3 GROSZE

W świecie, w którym istnieją takie gry, jak Gothic i Morrowind, stworzenie takiej pokraki musiało wymagać niesamowitej odwagi... lub raczej głupoty.

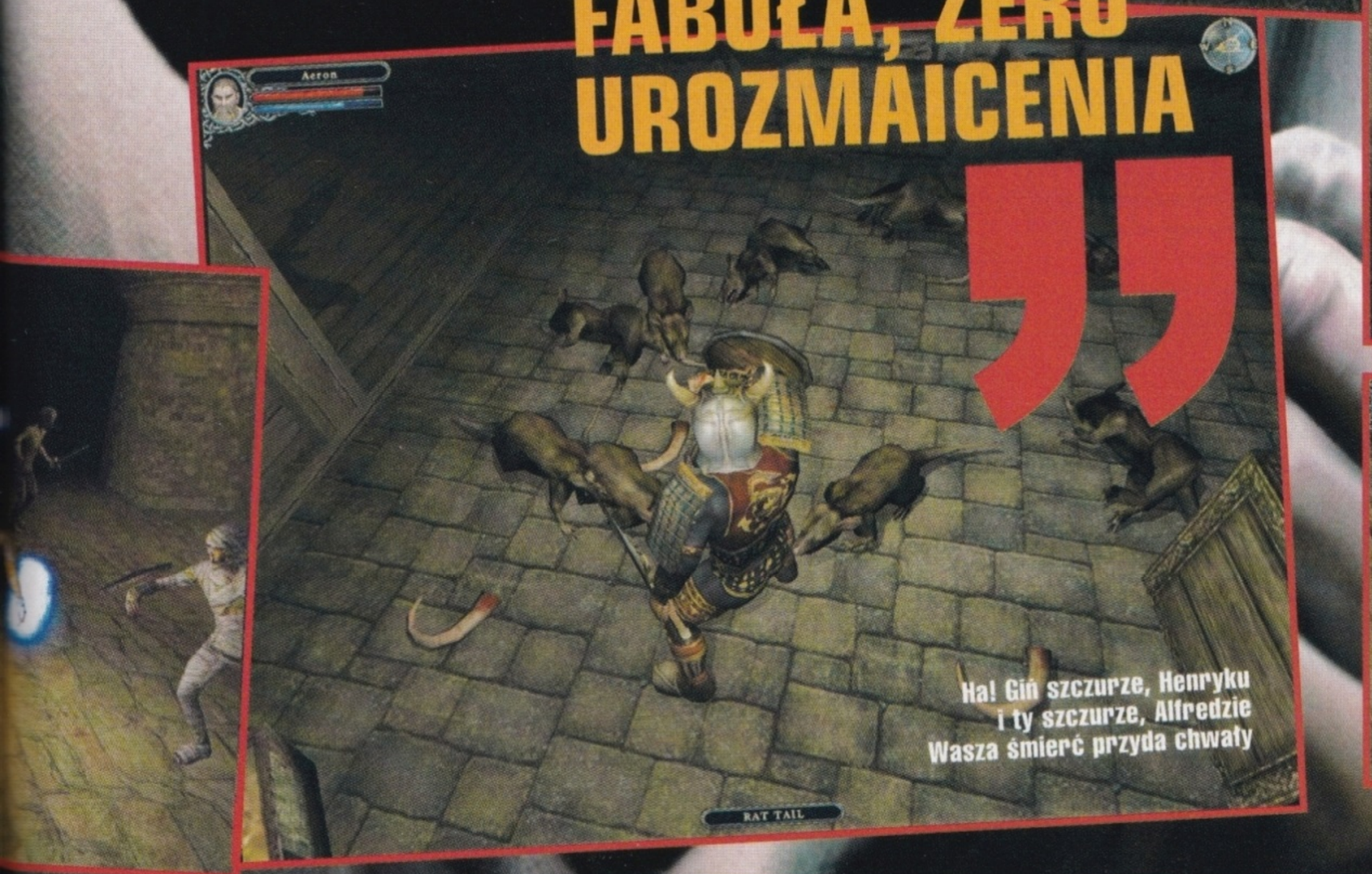
Lucas the Great

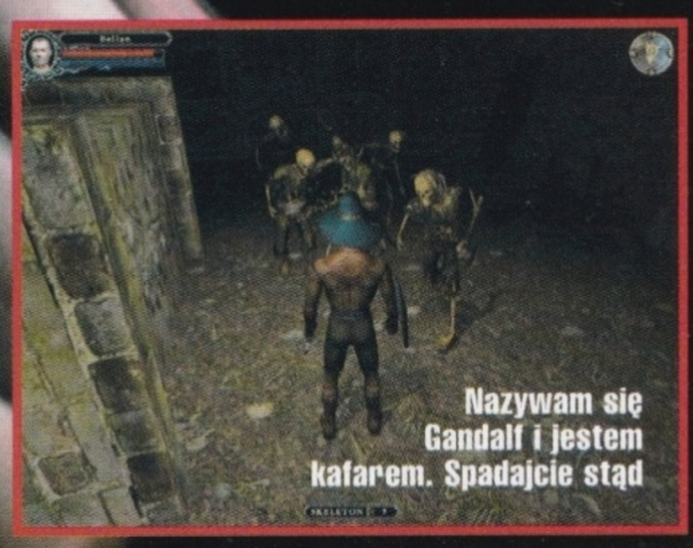
>IDŹMY DOLEM, PRZEZ MORE...

Niezależnie od tego, czy znajdujesz się na trakcie, w podziemiach, czy w centrum miasta, w każdej chwili możesz zostać napadnięty. Jedyną odczuwalną różnicą w mieście jest obecność strażników, którzy ochoczo włączą się do walki z potworami, odbierając ci możliwość zarobienia kilku dodatkowych punktów doświadczenia. Z kolei przechodnie różnią się od polskich tylko tym, że widząc uliczną rozróbę nawet nie przyspieszą kroku, tylko przechodzą obojętnie parę kroków od całego zajścia.

To zresztą nie jedyna rażąca w oczy bzdura. Kolejna scenka: trafiasz na ulicznego naganiacza, który proponuje

LINIOWA FABUŁA, ZERO UROZMAICENIA

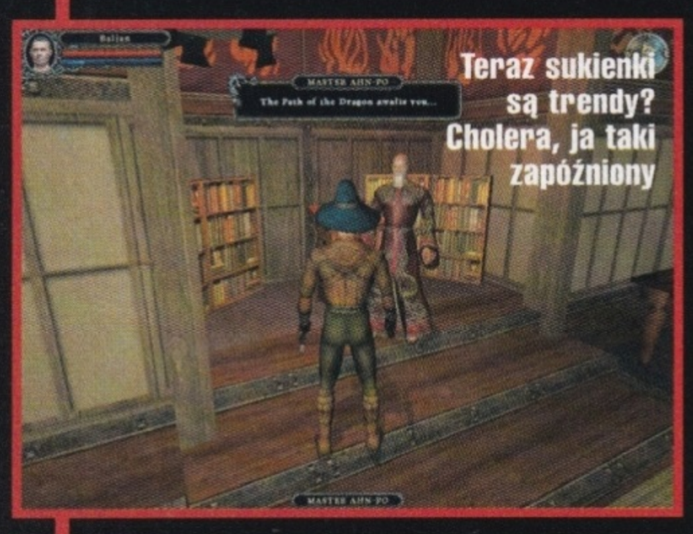


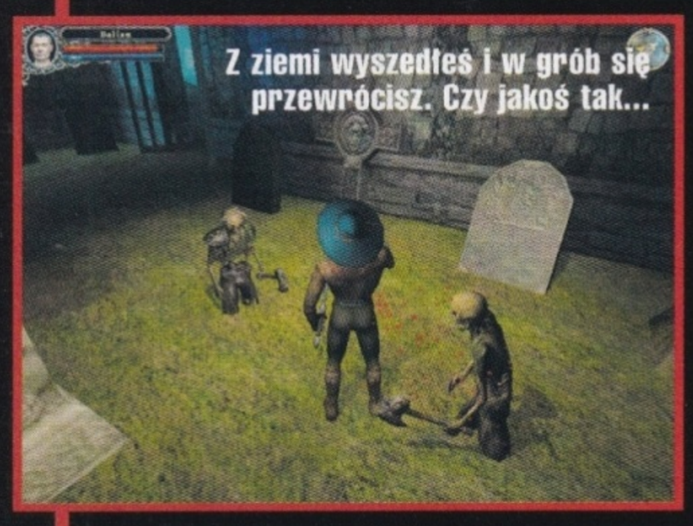


Strażnik miejski informuje cię, że za napad grozi stryczek. Ale gdy zdzielisz go mieczem,

ci możliwość obejrzenia ogra za jedyne pięć sztuk złota. Skuty łańcuchami potwór stoi obok niego na podeście, więc trudno go nie zauważyć. Akurat w momencie, kiedy rozmawiałem z naganiaczem, ogra dźgał mieczem jakiś typ. W opcjach rozmowy nie było możliwości zaprotestowania przeciw sadystycznej zabawie. Zdzielić któregoś przez łeb też się nie dało, a scenariusz najwyraźniej nie uwzględniał zwrotu akcji w stylu zerwania się bestii z uwięzi. Później zrobiło się jeszcze weselej – kiedy przechodziłem tamtędy drugi raz, ogr najwyraźniej został już ubity, ale jego właściciel nadal domagał się pięciu sztuk złota. To nic, że podest był już pusty. Ech ci średniowieczni biznesmeni.

Pocieszające jest, że napotkane istoty prezentują się naprawdę świetnie. Wrażenie robi nie tylko starannie dopracowany wygląd, ale też poruszanie i metody walki dopasowane do rodzaju stwora, a także doskonale zgrane dźwięki. Słyszysz piski z korytarza – wiesz, że czeka cię spotkanie ze szczurami, szuranie zwiastuje szkielety, a głuche dudnienie... ech, ono oznacza migrenę po ciosach wielkiego topora. Gorzej sprawy mają się z pokonanymi przeciwnikami. Ich zwłoki na twoich oczach bezwstydnie znikają z ekranu już po kilku sekundach.





>WOREK Z BŁĘDAMI

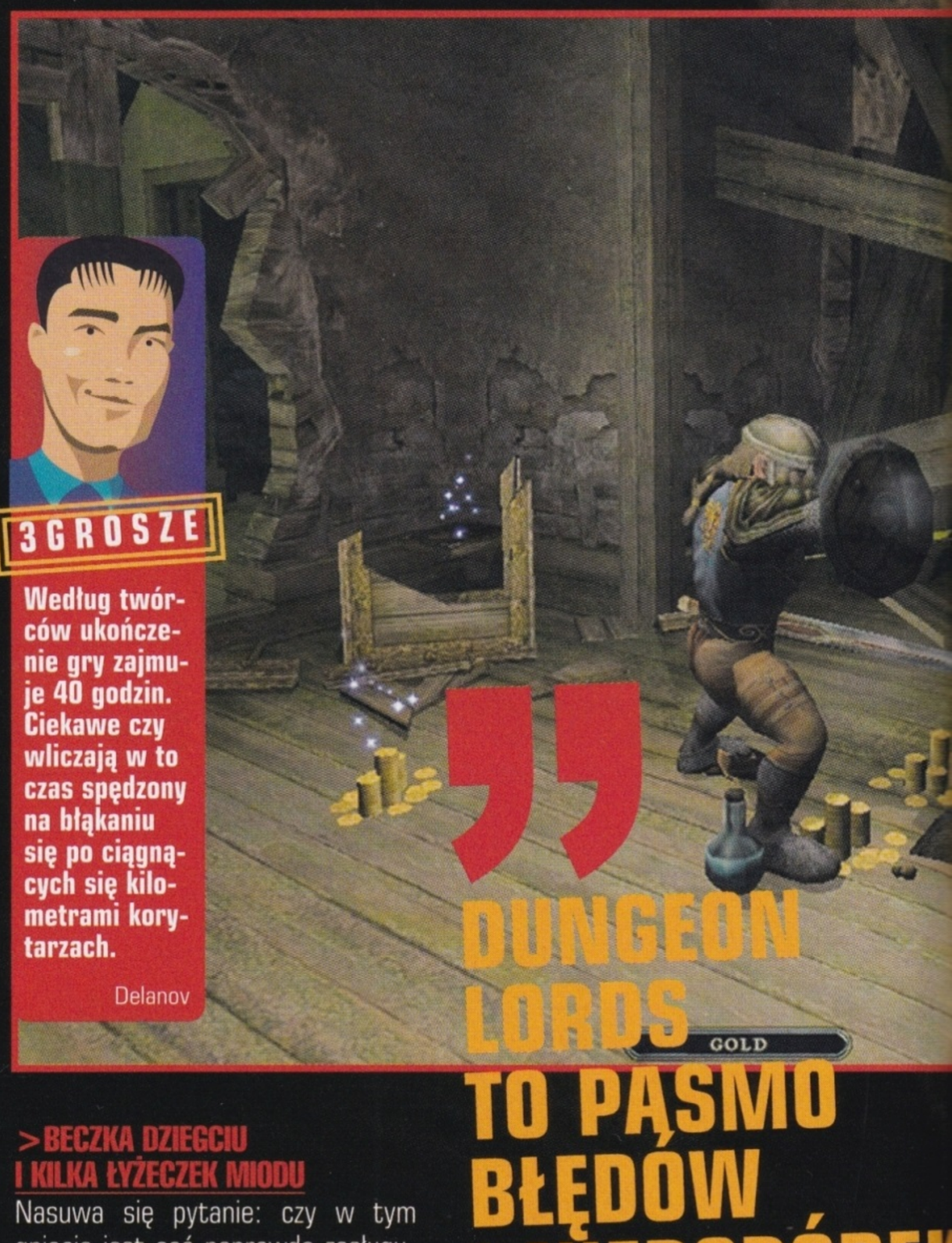
Sam respawn bywa cudaczny – w pewnych sytuacjach nie da się logicznie wyjaśnić, skąd tu wzięły się potwory. Na przykład kiedy wysypują się z pustego pomieszczenia, które przed chwilą opuściłeś.

I tu kolejny rodzynek: niezależnie od swojej siły, możesz w ekwipunku trzymać tylko jeden egzemplarz broni albo zbroi danego typu. Jeśli na przykład z pokonanych goblinów pozbierasz wszystkie maski wojenne i miecze (choćby po to, żeby później je sprzedać), to po wszystkim okaże się, że została ci tylko jedna maska i jeden miecz! Pozostałe zniknęły bez śladu. Co to ma być?!

Błędy wyłażą na wierzch również w sterowaniu. Jeśli na dole ekranu masz otwarte menu zaklęć, nie możesz walczyć bronią i musisz menu zamknąć, nawet jeśli nie posiadasz już żadnych czarów w księdze. Strasznie to irytujące i dalekie od intuicyjności.

Równie irytujący jest brak automapy, która teoretycznie powinna się znajdować pod klawiszem M. Powinna, ale się nie znajduje. Odnosi się wrażenie, że z gry wycięto w pośpiechu część zaplanowanych rzeczy – może twórców naglił termin?

Abstrahując od przyczyn, zwiedzanie lokacji szybko zamienia się w irytującą zgadywankę: gdzie ja jestem? O ile w podziemiach zdołasz jeszcze ustalić, czy przechodziłeś którymś korytarzem po szczątkach rozbitych wcześniej skrzyń, o tyle w mieście większość budynków jest zbudowana na jedno kopyto i często rozpaczliwie brakuje punktów orientacyjnych. Na domiar złego trudno się dopatrzyć szczegółów otoczenia, ponieważ wygląda na to, że poza zmrokiem i nocą nie uwzględniono innych pór dnia i w mieście cały czas jest ciemno.



3 GROSZE

Według twórców ukończenie gry zajmuje 40 godzin. Ciekawe czy wliczają w to czas spędzony na błąkaniu się po ciągnących się kilometrami korytarzach.

Delanov

DUNGEON LORDS GOLD

TO PĄSMO BŁĘDÓW I NIEDORÓBEK

>BECZKA DZIEGCIU I KILKA ŁYŻECZEK MIODU

Nasuwa się pytanie: czy w tym gniocie jest coś naprawdę zasługującego na wyróżnienie? Ku mojemu zaskoczeniu, owszem. **Dungeon Lords** oferuje oryginalny system rozwoju postaci, świetnie zdający egzamin w praktyce. Istnieją tutaj tradycyjne poziomy doświadczenia, ale awans postaci nie odbywa się skokowo. Poziomy wyznaczają górne granice możliwości bohatera w danym momencie, a zdobyte punkty doświadczenia można inwestować w atrybuty i umiejętności na bieżąco, zaraz po zgromadzeniu potrzebnej liczby. Wszystko to sprawia, że postać rozwija się płynnie w takim czy innym kierunku zależnie od przebiegu wydarzeń.

COŚ TU NIE GRA

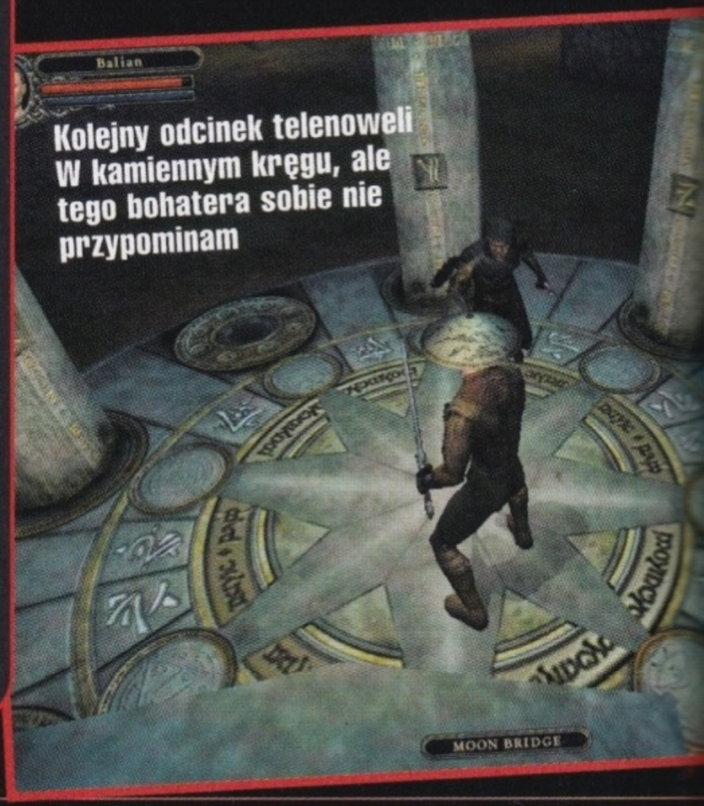
Oto przykłady wpadek, jakimi nafaszerowane jest Dungeon Lords

Ogra już dawno nie ma, ale jego właściciel nadal domaga się pieniędzy za widowisko. Zresztą wcześniej i tak trudno było nie zauważyć zwalistego potwora.

Konający jasnowidz nie tylko nie wykazuje żadnych oznak osłabienia, ale jeszcze jest gotów zagadać cię na śmierć. Mógłby się chociaż położyć.

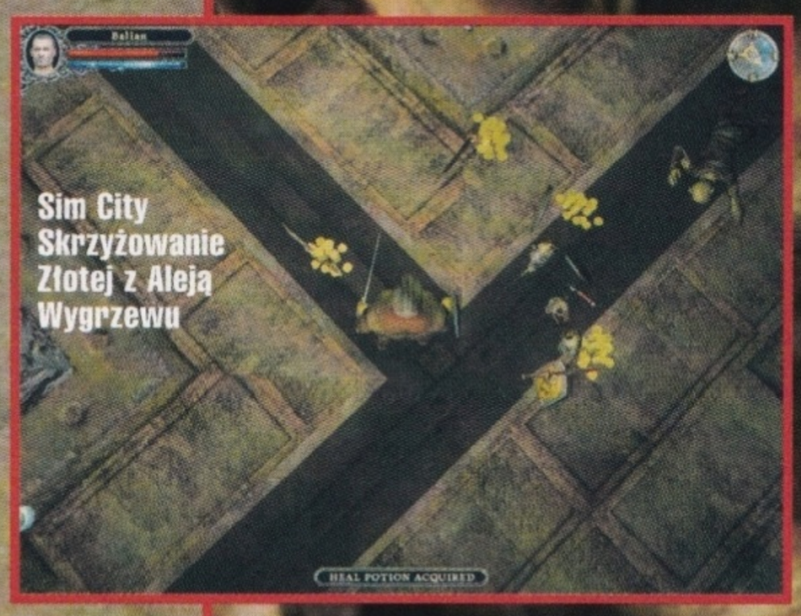
Kapłan na górze świątyni podpowiada, że wrócisz do zdrowia, odwiedzając ten ołtarz. Szelma albo kłamał, albo twórcy o czymś zapomnieli.

Ten szkielet wbił się poziomo w ścianę. Nie należy się tym jednak martwić – za parę sekund zniknie bez śladu.



Kolejny odcinek telenoweli W kamiennym kręgu, ale tego bohatera sobie nie przypominam

tylko ci pogrozi i pójdzie dalej



Gdy bohater zginie, wystarczy nacisnąć klawisz R i powraca do życia w miejscu śmierci, z pełną liczbą punktów żywotności, tyle że uboższy o część zdobytego doświadczenia. Pozwala to uniknąć częstego odgrzebywania zapisanych gier czy konieczności ciągłego powtarzania lokacji od początku, co bywa koszmarnie uciążliwe w innych grach.

Ciekawie zostało rozwiązane także otwieranie skrzyń zabezpieczonych pułapkami. Gracz musi uporać się z krótkim testem na spostrzegawczość, którego trudność zależy od umiejętności bohatera, posiadanych wytrychów i stopnia komplikacji zabezpieczeń. Można także rozbić skrzynię, ale wtedy istnieje ryzyko odpalenia pułapki.

Osobny rozdział to magia. Są jej cztery rodzaje, a każdy działa na trochę innych zasadach. Do jednej potrzebne są komponenty, z których miesza się zaklęcie, inna korzysta z mocy niebiańskich kryształów – te po użyciu samoczynnie powoli ładują się energią magiczną i za jakiś czas ponownie nadają się do użytku. Są także runy, zwoje, księgi magiczne... do wyboru, do koloru. Przynajmniej w tym twórcy **Dungeon Lords** wykazali się większą pomysłowością.

GRA MA ORYGINALNY SYSTEM ROZWOJU BOHATERA

D.W. Bradley lansowany jest na wielkiego twórcę gier RPG. Tyle że po niezłych Wizardry kolejne dzieła Bradleya były hmm... mizerne (Wizards & Warriors). Nie powinno zatem dziwić, że Dungeon Lords jest kiepski. Dziwi jednak, że jest tak żenująco niedopracowany i pełen elementarnych błędów.

JeRzy

Dungeon Lords — cRPG

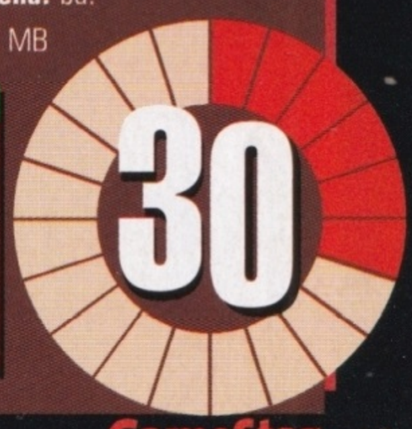
Producent: Heuristic Park **Polski wydawca:** brak **Cena:** bd.

Wymagania: CPU 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

Minusy
– liniowa i nudna fabuła
– nielogiczności i jawne głupoty
– dziury techniczne

Plusy
+ system rozwoju postaci
+ wygląd postaci
+ rozbrajanie pułapek

www.dungeonlordsgame.com



Walka o pas mistrzowski federacji *M*M*O*R*P*G*

Arbi & Delanov

EVERQUEST 2 VS WORLD OF WARCRAFT

Na rynek gier MMORPG wkroczyło ostatnio dwóch tytanów. Zarówno **Everquest 2,** jak i **World of Warcraft** już przed premierą skazywano na sukces. Sukces, któremu zagrozić mógł jedynie... drugi z tytanów. Są to bowiem ściśli konkurenci, już na pierwszy rzut oka bardzo do siebie podobni. Obaj przenoszą gracza do krainy fantasy, gdzie ze świstem mieczy i błyskiem czarów siły dobra toczą odwieczną walkę z armią chaosu.

KONTRA

Everquest to dobra gra, ale moje serce bije dla World of Warcraft! Ta gra ma niesamowity klimat, a rajdy na terytorium wroga są fantastyczne. For the Horde!

Delanov

Równie zaciekłą walkę toczą ze sobą zwolennicy obu tytułów, choć na szczęście nikt za miecz tu jeszcze nie chwyta. Znamienne, że zwolennicy danej gry są w niej zwykle bez pamięci zakochani. A że miłość jest ślepa, to wymiana argumentów jest trudna. Mamy w redakcji zarówno zwolenników **WoW-a,** jak i **Everquestowców**. Powołaliśmy zatem niezawisłą komisję, która pod przewodnictwem Arbiego podjęła się obiektywnego osądzenia morderczej rywalizacji tytanów.

>KOMIKS CZY REALIZM

Zacznijmy od tego co pierwsze rzuca się w oczy, czyli grafiki. **Everquest 2** zachwyca ilością detali i pieczołowitością ich wykonania. Dotyczy to zarówno imponujących krajobrazów, jak i najmniejszych elementów ekwipunku. Pełne szczegółowości miasta przypominają nieco średniowieczne osady, nadając grze poważniejszy klimat, niż ma to miejsce w **World of Warcraft**. Z kolei rysunkowa grafika **WoW** wyróżnia się różnorodnością kolorów. Miejsca, które odwiedzasz, są bardzo zróżnicowane: począwszy od ciemnych, mrocznych lasów po, tonące w słońcu, gorące pustynie. Ten świat daleki jest od realizmu, ma jednak swój unikalny klimat. Wielu się w nim zakochało, choć gdy przyjrzeć się teksturom czy szczegółowości modeli, daleko im do tych z **EQ2**.

>TEN TROLL GADA!

Muzyka i dźwięki w obu grach stoją na najwyższym poziomie. Świetnie uzupełniają klimat i nie sposób im cokolwiek zarzucić. Jest jednak jeden element, w którym **Everquest 2** brzmi lepiej od **WoW**. Różnica wychodzi na jaw, gdy zagadniesz bohatera niezależnego. W **EQ2** wszystkie wypowiedzi wzbogacają bowiem kwestie mówione. To pierwsza gra MMORPG, w której zastosowano takie milutkie rozwiązanie.

>MIECZ W DŁOŃ

Kluczowym elementem, który odróżnia **Everquest 2** od **World of Warcraft,** jest charakter rozgrywki. **EQ2** koncentruje się bowiem na zmaganiach graczy z otoczeniem (tzw. PvE, czyli player vs enviroment), a w **WoW** więcej uwagi poświęcono zmaganiom pomiędzy graczami (PvP – Player vs Player).

W **Everquest** nie zmierzysz się z innymi graczami, a jedynym twoim przeciwnikiem są kręcące się po okolicy stwory. Potyczki z nimi są jednak trudne i często by wygrać trzeba łączyć się w grupy i stosować odpowiednią taktykę. To zachęca do zawiązywania sojuszy i tworzenia gildii.

Z kolei w **World of Warcraft** walka

KONTRA

Przecudowna grafika i rewelacyjne udźwiękowienie to tylko dodatek dla urzekającego świata Everquesta. Poza tym uwielbiam zbierać motylki.

Leviathan

Zwolennicy danej gry są w niej zwykle bez pamięci zakochani, stąd ostra wymiana ciosów

WORLD OF WARCRAFT

Schowaj ten patyk, krasnal

Jakaż piękna jatka

Gryfem bliżej

EVERQUEST 2

Kości zostaną rzucone

Czary lecą na lewo i prawo

Tu gdzieś musi być motylek

jest dynamiczna, nierzadko pełna brawurowych akcji. Ponadto zarówno specyfika map, jak i reguły gry, skłaniają do częstych starć pomiędzy graczami. Zacięte boje toczą pomiędzy sobą gracze reprezentujący mroczną Hordę i ci, którzy opowiedzieli się po stronie Sojuszu dobra. Są to zarówno pojedynki pojedynczych postaci, jak i całe bitwy z udziałem kilkudziesięciu osób.

>PODAJ MŁOTEK, GOBLIN

Z charakterem rozgrywki związane jest również rzemieślnictwo. W **Everquest** gracze mają ogromne możliwości wytwarzania przedmiotów, od ekwipunku aż po meble. Droga do mistrzostwa jest przy tym długa, ale z doskonalenia fachu uczynić można cel sam w sobie. Z kolei w **WoW** umiejętności produkcyjne służą raczej jako dodatek. Jest ich tylko kilka, zawężonych dodatkowo limitami zdolności. Samo wytwarzanie przedmiotów jest proste.

Każdy z tytułów ma wiele elementów, które stanowią swoiste znaki charakterystyczne. W **EQ2** kolekcjonujesz niewinne przedmioty, takie jak motylki czy kamienie, w **WoW** bogacisz się na aukcjach. W **EQ** tworzysz comba ciosów, w **WoW** różnicujesz umiejętności. W **EQ** kupujesz i urządzasz własny dom, w **WoW** zachwycasz się krajobrazami latając na gryfie czy nietoperzu. W **EQ2** po wykonaniu specjalnej misji masz szansę zmienić stronę konfliktu, w **WoW** wyzywasz na bezkrwawe pojedynki pobratymców z tej samej strony barykady. ▢

WERDYKT

Porównując **Everquest 2** z **WoW**, nie da się jednoznacznie powiedzieć, że któryś z tych tytułów jest lepszy. Jeśli zastanawiasz się nad wyborem którejś z tych gier, to odpowiedz sobie na kluczowe pytanie – jakiej rozgrywki oczekujesz. **Everquest 2** jest grą bardziej rozbudowaną, zorientowaną na walkę z przeciwnościami otoczenia, natomiast **World of Warcraft** to dynamiczne starcia, w których nierzadko rywalem jest inny gracz. Obiektywnie rzecz biorąc, obie gry są wspaniałymi, dopracowanymi tytułami, przy których łatwo się zasiedzieć, zapominając o całym świecie. Tym nierealnym świecie bez elfów, orków i trolli.

Everquest 2 vs World of Warcraft — **MMORPG**

Tytuł	Everquest 2	World of Warcraft
Producent	Sony Online Ent.	Blizzard
Wydawca PL	Cenega	CD Projekt
Cena gry	139,9 zł	199,9 zł
Abonament miesięczny	49,9 zł (karta pre-paid)	54,5 zł (karta pre-paid)
Liczba graczy na świecie	0,3 mln	1,5 mln
Wymagania sprzętowe	CPU 1,5 GHz 512 MB RAM	CPU 1,5 GHz 512 MB RAM

Na rynku królują strategie, co znajduje swoje odbicie także w ofercie niedrogich gier. Na szczęście dla tych, którzy wolą inne typy rozrywki, jest też kilka godnych uwagi tytułów z gatunku RPG, akcji i wyścigów. Oto zestaw najciekawszych pozycji z listy gier, których cena nie przekracza 40 zł.

PRZEGLĄD CIEKAWYCH TYTUŁÓW W NISKIEJ CENIE:

>Ghost Master
(2003 r.) przerażająca strategia
CD Projekt, 19,99 zł

>Cesarz: Narodziny Państwa Środka
(2002 r.) ekonomia sprzed Mao
CD Projekt, 19,99 zł

>Balistics
(2001 r.) ekstremalne wyścigi
Marksoft, 29,90 zł

>Great Battles of Cesar
(1998 r.) strategia wielkich podbojów
Marksoft, 14,99 zł

>Pet Racer
(2001 r.) wyścigi rysowanych zwierzątek
Techland, 19,90 zł

>Pet Soccer
(2002 r.) zwierzaki kopią piłkę
Techland, 19,90 zł

>II Wojna Światowa
(2003 r.) strategiczna inwazja
CD Projekt, 19,99 zł

>Colin Marce Rally 2.0
(2000 r.) rajd z Hołowczycem
CD Projekt, 19,99 zł

>Icewind Dale II
(2002 r.) RPG w trzecim AD&D
CD Projekt, 19,99 zł

>Fallout 2
(1998 r.) fabularnie i postnuklearnie
CD Projekt, 19,99 zł

>Anno 1602
(1998 r.) ekonomia morska
CD Projekt, 19,99 zł

>Singles: Flirt up Your Life
(2004 r.) wirtualna randka
Techland, 39,90 zł

>Pint Ball Heroes
(2001 r.) strzelanie farbą
Marksoft, 19,90 zł

>Tomb Stone 1882
(2002 r.) RTS na Dzikim Zachodzie
Marksoft, 29,90 zł

FPS

CHROME

Bolt Logan to twardziel, za którego Polacy nie muszą się wstydzić. Nasz rodzimy shooter jeszcze dziś wypada całkiem przyzwoicie. Wcielając się w twardego najemnika, zbijasz kasę na eliminacji bliźnich. Przy okazji podrywasz żeńską wersję Hana Solo i rachujesz kości kumplom. Misje czysto bojowe przeplatają się z etapami, w których załatwiasz sprawy po cichu. Ciekawym pomysłem są implanty czyniące z Logana nadczłowieka. Trzeba używać ich rozsądnie, bowiem przeciążają system nerwowy.

POLSKI RAMBO

Rok produkcji: 2003
Wydawca: Techland
Wymagania: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 3D 64 MB
Cena: 19,90 zł

STRATEGIA

HOMEWORLD 2

Jeśli fascynują cię wielkie okręty gwiezdne majestatycznie sunące przez niezmierzoną galaktykę – oto gra dla ciebie. **Homeworld 2** to wspaniała strategia, będąca udaną kontynuacją poprzedniczki. Walka ras Hiigran i Vaygr, rozgrywająca się 100 lat po wydarzeniach z pierwszej części, dostarczy kosmicznym admirałom wielu strategicznych wyzwań. Zapewni niezapomniane wrażenia zarówno ze względu na niezłą grafikę i oprawę dźwiękową, jak i za sprawą dopracowanego i intrygującego scenariusza gry.

KOSMICZNA EPOPEJA

Rok produkcji: 2003
Wydawca: CD Projekt (Nowa eXtra Klas.)
Wymagania: CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Cena: 19,99 zł

CRPG

SIEGE OF AVALON

Elfy, Krasnoludy i Ludzie w starym, dobrym rzucie izometrycznym poruszają serca miłośników tradycyjnego, by nie rzec archaicznego RPG. Opowieść o legendarnym Avalonie ma wszystkie zalety, ale i zarazem wady gatunku. Do zalet z pewnością należą: spójna fabuła, mnogość dialogów i ogromny wybór wszelkiego sprzętu. Do wad – trudności w eksploracji terenu i pewna schematyczność przedstawienia lokacji. **Siege of Avalon** to pozycja dla tych, którzy skończyli już inne RPG-i.

SENTYMENTALNA WYPRAWA

Rok produkcji: 2000
Wydawca: Techland
Wymagania: CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Cena: 19,90 zł

STRATEGIA

WORMS 3D

W trójwymiarowym świecie wojujące robale dają upust swym destrukcyjnym zapędom. Stwory okładają się bronią konwencjonalną i... bardzo niekonwencjonalną. Jako generał dowodzisz swą armią nieboraków, wypełniając misje zlecane przez robaczywą kwaterę główną. Trójwymiarowe plansze zapewniają nowe wrażenia, ale przynoszą też pewne niedogodności, wśród których na pierwszy plan wysuwa się praca kamery. Prawdziwa siła Wormsów kryje się w trybie multiplayer. Gra na imprezy!

INWAZJA ROBACTWA

Rok produkcji: 2003
Wydawca: CD Projekt (Nowa eXtra Klas.)
Wymagania: CPU 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 3D 64 MB
Cena: 19,99 zł

STRATEGIA/RPG

SPELLFORCE: ZŁOTA EDYCJA

Trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego z bohaterami na pierwszym planie. W pełnym magii świecie fantasy toczy się odwieczna walka dobra ze złem. Poza elementami strategicznymi w grze pojawia się wiele zadań w stylu fabularnym. Rozbudowa ekonomiczna rządzi się swymi oryginalnymi zasadami. W złotej edycji, obok podstawowej gry, znalazły się dwa dodatki: **Oddech zimy** i **Cień Feniksa**. Dzięki nim dostaniesz do dyspozycji więcej jednostek i nowe misje.

MAGIĄ, MIECZEM I ŁOPATĄ

Rok produkcji: 2003
Wydawca: CD Projekt (Nowa eXtra Klas.)
Wymagania: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 3D 32 MB RAM
Cena: 19,99 zł

STRATEGIA

EUROPA UNIVERSALIS: MROCZNE WIEKI

W tej odsłonie serii **Europa Universalis** główny nacisk położono na dążenie do władzy i rozwój dynastii. Nie brakuje rozbudowanych zagrań dyplomatycznych i długoletnich wojen. Mnogość opcji pozwala na bardzo dużo. Działasz na przestrzeni ponad 400 lat (1066–1419). Epoka feudalna to okazja do zaprowadzenia rządów twardej ręki i wszczynania wojen religijnych. **Mroczne Wieki** to pozycja dla miłośników strategii zakochanych w historii.

KAWAŁ HISTORII

Rok produkcji: 2004
Wydawca: CD Projekt (Nowa eXtra Klas.)
Wymagania: CPU 600 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB
Cena: 19,99 zł

Wyścigi Maluszkami zapewniają przeżycia nie mniejsze, niż wizyta u dentysty

FIAT 126P W FORMULE 1

MALUCH RACER 2

Maluch Racer 2 to już druga próba zmierzenia się z tematyką wyścigów aut rodem z poprzedniego ustroju. Żerując na sentymencie do kaszlaków, w zeszłym roku wysmażono grę kompletnie niegrywalną, z tandetną grafiką i udźwiękowieniem. Pomimo nędznej jakości, tytuł sprzedał się na tyle dobrze, że światło dzienne ujrzała właśnie kontynuacja „szlagieru".

Tym razem zapowiada się jednak prawdziwy hit! Z reklam można się dowiedzieć, że czekają nas emocjonujące wyścigi 10 różnymi maluchami aż na 28 torach. Trasy oddane graczom do zabawy są godne samego **Need For Speed: Underground**. Tym samym część z wyścigów będzie oczywiście odbywała się w nocy. Emocje sięgnęły zenitu!

>ZABÓJCZY REALIZM

Model jazdy został najprawdopodobniej stworzony na podstawie wizji Stefana z Burakowa Dolnego. Najsłabszy, 26-konny malacz przyspiesza niczym sportowe BMW, paląc gumę na każdym biegu. Przejechanie poślizgiem przez cały zakręt (osławiony drifting) to żaden kłopot. Jeszcze większa frajda czeka cię, gdy zasiądziesz za kierownicą coraz to mocniejszych wersji kaszlakomobili. Przy takich przyśpieszeniach zadziwiają niewielkie prędkości rozwijane przez poszczególne samochody, dlatego podejrzewamy Stefana o zamiłowania żeglarskie i o to, że liczniki w jego maluchach podają prędkość w milach morskich. A tak 120-konny ognisty rydwan chaosu nie rozpędzi się powyżej 140 km/h. Czerpiąc z najlepszych wzorców, Stefan zastosował zaawansowany układ kierowniczy rodem z tramwajów i myśliwców F-16. Dzięki temu promień skrętu wynosi tylko 25 m. To niebywały sukces!

MALUCH ZAWODZI NA CAŁEJ LINII

>ŚWIAT ZA OKNEM

Do gry zabrał się zupełnie inny zespół developerski. Dzięki temu, w porównaniu z poprzednią częścią gry, twórcom udało się dokonać skoku technologicznego na miarę ewolucji silnika Unreal z wersji 1.0 na 3.0. Wszystkie modele pojazdów, a także otoczenie wyglądają wręcz oszałamiająco, ale tylko wtedy, kiedy porównasz je z poprzednikiem lub grami robionymi na zaliczenie w pierwszych klasach liceów informatycznych. Na tle ostatnich produkcji poziom grafiki można określić jednoznacznie: dno.

O zgrozo – autorom nie udało się nawet poprawnie odtworzyć kultowego dźwięku wydawanego przez nie mniej kultowe pojazdy. O ile na biegu jałowym samochodzik ładnie pyrkocze, o tyle po dodaniu gazu zamienia się w do niczego niepodobny warkot.

Co do gigantycznej liczby tras występujących w grze, to tak naprawdę jest ich siedem. Efekt powiększenia uzyskano poprzez różne ustawienie przebiegu odcinków.

>JAK JEDZIESZ, BARANIE

To zła gra, której nie ratuje jej nawet sentyment, jakim darzymy kaszlaki. Rozgrywka jest tak emocjonująca, że po 15 minutach gry jedyne na co ma się chęć to wyłączenie **MR2**. Komputerowi kierowcy jeżdżą kompletnie bezmyślnie, wpadając co chwila na elementy otoczenia. Tak skomplikowany manewr jak ominięcie nie znajduje się w ich repertuarze. Wydanie nawet 19 zł na tę produkcję to albo marnotrawstwo, albo ekstrawagancja i szastanie pieniędzmi.

Ponoć na produkcję Maluch Racera 2 wydano 285 tysięcy złotych, czyli o 276 tysięcy więcej niż na część pierwszą. Tymczasem różnicy w jakości praktycznie nie widać. A skoro nie widać różnicy, to po co przepłacać?

Songo

Maluch Racer 2 — wyścigi?

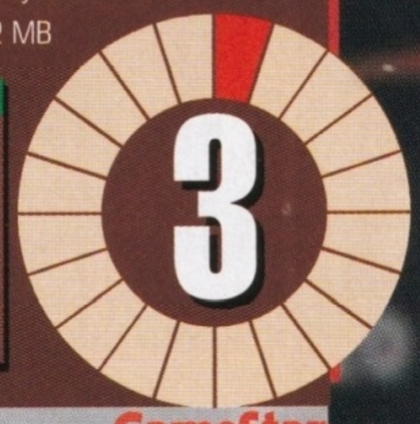
Producent: K-tech Development Team **Polski wydawca:** Play **Cena:** 19 zł

Wymagania: CPU 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Minusy
– gra jest jednym, wielkim minusem

Plusy
+ w zestawieniu z jakością gry jej wymagania to świetny dowcip

www.maluchracer.pl



Science Fiction opisuje wydarzenia umiejscowione w przyszłości i opiera się na hipotetycznym

Lucas the Great

Hard SF na twoim PC i obok niego

MARSZ KU

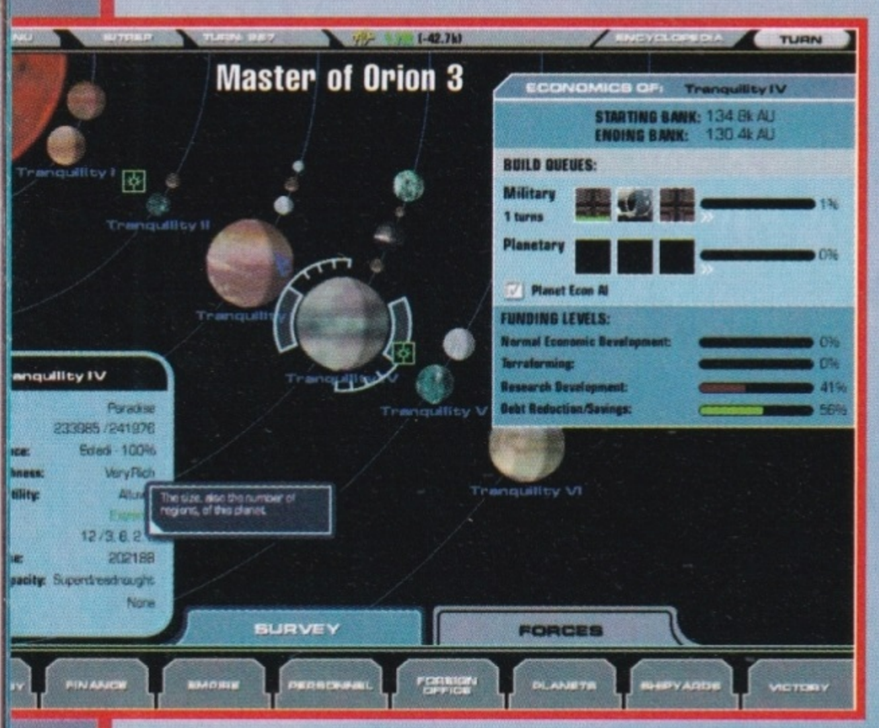
Jakkolwiek na to spojrzeć, w grach komputerowych roi się od elementów fantastycznych. Jednak tzw. Hard SF – podgatunek w pełni godny nazwy fantastyka naukowa, w grach już zbyt często nie jest obecny. Być może przepełniona technologią o racjonalnych podstawach literatura okazała się za mało stymulująca dla twórców gier? Kolorowe blastery i z czapy wzięci gumowi obcy są najwyraźniej bardziej medialni. Tak się zdarzyło, że w tym numerze GS opisujemy dwie gry, których korzenie tkwią właśnie w takiej klasycznej, bebechowatej fantastyce. Nie oparliśmy się więc pokusie i przekopaliśmy temat pod kątem kilku elementów, które zwykły występować w Hard SF. Będzie o korzeniach literackich, o filmie, komiksie i grach wszelakich, zwłaszcza tych na pecety, ma się rozumieć.

Ascendancy

Fragile Allegiance

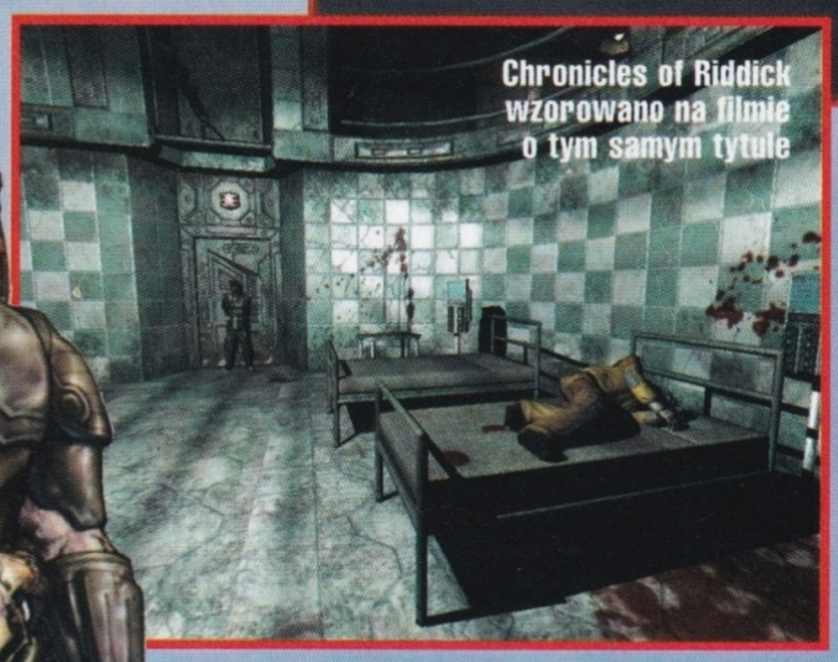
> EKSPLORACJA KOSMOSU

Temat stary jak fantastyka naukowa. Wiadomo, kiedyś opuścimy zapchloną ziemię i wyruszymy ku mniej przez nas zdewastowanym światom. Nim jednak dotrzemy do innych gwiazd, czeka nas eksploracja naszego systemu. Tam poszukamy surowców, których zapasy na Ziemi są przecież ograniczone. Kierunek – pas asteroidów i Jowisz, może i pierścienie Saturna. Kto to sfinansuje? Oczywiście korporacje, bo będzie to przedsięwzięcie czysto biznesowe. Bez sentymentów opisuje to S. J Cherryh w powieści *Czas ciążenia* z 1991 r. Do fantastyki z tego okresu odwołuje się pierwsza część kampanii w **Nexus: The Jupiter Incident**, a starsi gracze może pamiętają, że w takiej scenerii rozgrywała się większość gry **Fragile Allegiance** (1997) – jednego z najciekawszych tytułów orionopodobnych. Zresztą od opuszczenia kolebki ludzkości zaczynają się wszystkie części **Master of Orion** i podobne gry (**Ascendancy** z 1997 r., czy czekająca na część drugą **Galactic Civilizations**).



> KOSMICZNA CIUPA

Wiadomo, ludzkość może sięgnąć gwiazd, ale pozostanie sobą. Będą więc bandyci i konieczność tworzenia zakładów penitencjarnych. Alcatraz zbudowano na skalistej wyspie, więc ściach, ale gdy gracz spotyka braci w rozumie, wojna trwa już na dobre. Bo dopiero gdy Obcy jest duży, zły, agresywny i brzydki, to temat robi się wdzięczny. Jak w klasycznej serii filmowej zapoczątkowanej w 1979 r. horrorem Ridleya Scotta *Alien* lub w filmach o Predatorze. Dzięki komiksom dorobiliśmy się crossoveru, który trafił na PC i na rynek kolekcjonerskich gier karcianych, nim poległ na ekranach kin – chodzi oczywiście o dwie części pecetowego **Alien vs Predator**, dalece lepsze od swych niechlubnych poprzedniczek (vide **Alien Trilogy** z 1996 r.).


Chronicles of Riddick wzorowano na filmie o tym samym tytule

Predator wystąpił w kilku grach

>PIERWSZY KONTAKT

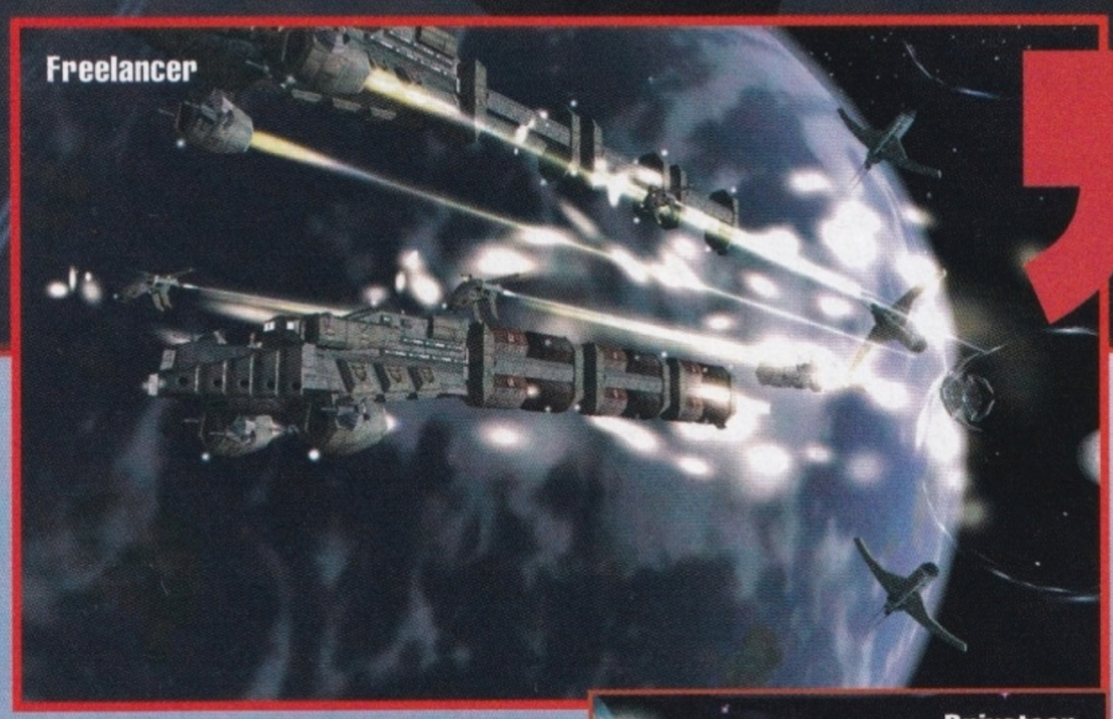
Pokojowy czy mistyczny, jak z *Kontaktu* Carla Sagana (ekranizacja Roberta Zemeckisa z 1997 r.) lub klasycznego filmu Stanleya Kubricka *2001: Odyseja Kosmiczna*, do adaptacji pecetowej się nie kwalifikuje. No, może najwyżej jakąś przygodówkę albo wątłe cRPG dałoby się sklecić. Pierwszy kontakt w **Star Wolves** jest bardzo spokojny, przynajmniej tak twierdzą w wiadomo-

Więzienie z Chronicles of Riddick jest takie jak w większości innych wizji hard SF – brudne i paskudne

rozwoju nauki i techniki. Miecze świetlne i rycerze Jedi do tej kategorii się nie łapią

GWIAZDOM

WBREW POZOROM HARD SF NIE GOŚCI W GRACH ZBYT CZĘSTO



logicznym tokiem myślenia jest umieszczenie co ciekawszych bandziorów w kolonii karnej na jakiejś maksymalnie niegościnnej planecie. Barwnie opisał to Robert Sheckley (*Planeta Zła* z 1960 r.). Spotykamy się z tym również w niezbyt udanej, trzeciej odsłonie cyklu *Alien*, temat smakuje pysznie w opisywanej przez nas w poprzednim numerze grze **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Gra jest wzorowana na filmowych perypetiach Riddicka (*Pitch Black* i *Kroniki Riddicka*).

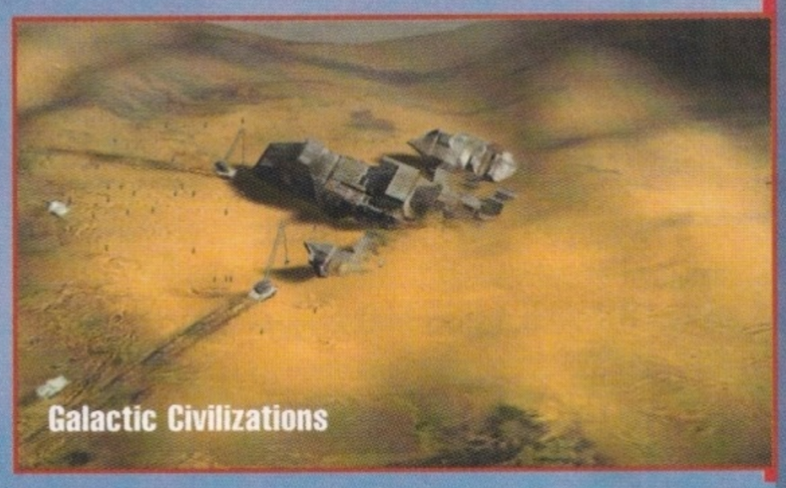
> KARAIBY KOSMOSU

Gdy już sięgniemy gwiazd i zacznie się regularny transport towarów między koloniami, ma szansę powtórzyć się wzorzec z początków zasiedlania Nowego Świata. Ponownie warto polecić książki C. J. Cherry, a konkretnie *Kupieckie szczęście*, czyli ostatni tom tetralogii zapoczątkowanej *Czasem ciążenia*. Niezależni kupcy, najemnicy i piraci kosmiczni – bardzo wdzięczny temat dla gier PC. W tym klimacie osadzone były takie tytuły, jak **Privateer** (1993) czy **Freelancer** (2003). Wdzięcznie w temat wpisuje się też najemnicza robota w **Star Wolves**. Papierowe RPG też chętnie sięgało w tę stronę – że wspomnieć chociażby *Travellera* z 1977 r., który z czasem doczekał się konwersji do systemu *GURPS*, a aktualnie wydawany jest też w wersji d20 (mechanika nowego *Dungeons & Dragons*).

> PRADAWNI I WIELKI SIEW

Kolejny tradycyjny element, związany z odwiecznym pytaniem: Skąd się wzięliśmy. Być może rasa ludzka jest wynikiem ingerencji innej cywilizacji, a za całym stworzeniem skrywa się jakiś większy plan? Nawet jeśli nie okażemy się dziełem starszej cywilizacji, być może napotkamy ślady ras, które istniały i odeszły na długo przed tym, jak wpakowaliśmy Łajkę do Sputnika.

W tej tematyce wiele powiedzieli pisarze Frederick Pohl (*Gateway* z 1977 r.) i Brian Stableford (*Gry wojenne* z 1981 r.), powstały też dwa intrygujące, trzyczęściowe komiksy spółki Marvano/Haldeman (na bazie powieści tego drugiego) *Wieczna wojna* i *Wieczny pokój*. Na PC najpiękniej temat ujęli autorzy obu **Homeworldów**, wątki takie zawierają też np. gry **Star Wolves** i **Galactic Civilizations** – prawdopodobnie nadchodzący sequel tej drugiej będzie dotyczył właśnie Prekursorów. ▢



Celnik dorwał się do redakcyjnej skrzynki i zainicjował dział odpowiedzi na wasze listy

STREFA BEZGŁOWA

Na wasze listy odpowiada obywatel Celnik. Piszcie do nas na gamestar@idg.com.pl lub wprost do Celnika celnik@idg.com.pl

LIST, KTÓRY NAS PORUSZYŁ

Kwestią, którą chcę poruszyć, jest obietnica, iż „gra, może sprawić, że zapomnisz o szkole, pracy czy rodzinie". Czy to jest słuszne? Czy jest wskazane? Nie wydaje mi się. Sama jestem uczennicą trzeciej, ostatniej klasy gimnazjalnej. Ubiegam się o miejsce w którymś z trzech wybranych liceów ogólnokształcących i nie wyobrażam sobie, abym mogła odstawić podręczniki na rzecz długich godzin przed ekranem komputera. Od tego bowiem zależy moja przyszłość, moje szczęście, moje ŻYCIE. Tak, właśnie – życie. To nie tylko egzystencja, nie tylko spełnianie podstawowych funkcji warunkujących istnienie. To także nauka, rozwój i kontakt z innymi osobami. Z osobami, dzięki którym jestem właśnie taka, które pomogły wykształcić mi takie cechy, jakimi się obecnie charakteryzuję, i które niejednokrotnie dają mi siłę, aby przezwyciężyć trudności, łamać bariery. Czy taką moc mają prezentowane gry? Większość z nich jest pełna przemocy i wzajemnego wyniszczania, [...] w których uczestnicy pokonując przeszkody używają karabinów, pokazują, że możesz wszystko osiągnąć, będąc fizycznie silniejszym. A jak wiadomo, czym skorupka za młodu nasiąknie, tym na starość trąci. Dlatego już teraz obserwujemy spadek dojrzałości emocjonalnej młodego społeczeństwa. Nie potrafią oni radzić sobie z odpowiedzialnymi zadaniami, stawiać czoła w skomplikowanych sytuacjach ani walczyć o sprawiedliwość. Są uzależnieni od innych, zwłaszcza starszych osób, nawet w sprawach dotyczących własnego interesu. Nasuwa mi to na myśl takie małe robaczki, zamknięte od zawsze w szklanym słoiczku. Co wystarczy zrobić, aby się ich pozbyć? Właśnie, przydusić jednym palcem i rozgnieść o brzeg, lub jeszcze lepiej, dno naczynia, albo nie brudząc palca otworzyć słoik. Robaczek poleci w świat nie wiedząc dokąd ani po co, nie wiedząc co robić, aby przeżyć. Co się stanie z naszym stworzonkiem? Kuszony barwą kolorów uda się przed siebie, lecz nie wiedząc, że po dniu następuje noc i że ptaszki mają silniejszy dziobek i nie będą się bawić, zginie.

Joanna

Ten list poruszył nas dogłębnie... Naczelnik już zaczął pakować swoje ukochane gry, aby rytualnie spalić je przy pełni księżyca, a jego zastępca wyruszył w poszukiwaniu sensu komiksu, znaczy się życia. Masz rację. Życie i egzystencjonalne pytania, jakie nasuwają się każdej rozumnej istocie, są brutalnie przytłaczane złem i okrucieństwem tego świata. Myślę, że od teraz wszyscy staniemy się innymi ludźmi, szerzej i wyraźniej patrzącymi na otaczającą nas rzeczywistość. W nagrodę otrzymujesz od nas grę The Punisher, która krzewi wyższe idee i uczy rozwiązywania problemów. ▢

> Czy GameStar jest tylko na DVD czy jest też na komputer PC?

Anonim

Na DVD? Na PC? Myślałem, że nasze pismo jest przeznaczone dla posiadaczy komputerów wielkości szaf, z magnetofonami szpulowymi. Nam w redakcji zawsze wydają egzemplarze ze szpulami. ▢

>Większych cyców się nie dało zrobić tej lasce z okładki? Kazoo

Staraliśmy się, ale nie mieściły się w skanerze. Obiecujemy jednak, że postaramy się o większy skaner. ▢

> Nie wiem, dlaczego nie ma zdjęć autorów, a tylko sylwetki i pseudo. Mam koszmarne przeczucie, że może pismo adresowane jest dla dzieci a ja jestem już za stary :–) Andrzej

Obrazki są po to, aby twórcy gier nie mogli nas rozpoznać na ulicy. Twoje przeczucie jest nieuzasadnione.:-) ▢

> Chciałbym pracować w magazynie GameStar na zasadach współpracownika, tzn. pisałbym wyłącznie zapowiedzi gier. Oczywiście, jeśli uważacie mnie za godnego zaufania, mogę pisać także recenzje gier. (...)

Taikun

Programowo nie ufamy nikomu, kto chce nas wyręczać w lukratywnej robocie. Przyznaj się: chcesz nas ograbić ze sławy, bogactwa i gotowych na wszystko groupies. ▢

> To jest list, który pozwoliłem sobie rozesłać do wszystkich swoich przyjaciół: „Może nie każdy zdaje sobie sprawę, ale wczorajszy dzień – 3.12.2004 był dniem wielkim. (...) Ladies and gentelmen! Powrócił król. GameStar, najlepsze polskie czasopismo o grach PC wszech czasów, powróciło do wydania papierowego. (...)

I tu mój apel, proszę Państwa. Jeśli choć trochę cenicie prawdziwy profesjonalizm, wysiłek tych ludzi, dzięki którym polska scena dziennikarstwa o grach komputerowych może zmienić oblicze, to gnajcie do kiosku po GameStar. To zaledwie 12 zł. Przeczytacie ten jeden raz. Gwarantuję, że już nie zmienicie".

Maritz

Dziękujemy za miłe słowa. Zgodnie z umową pieniądze zostały przelane na konto w Szwajcarii. ▢

KONTRABANDA

> Jestem Filipek, mam 5 lat i proszę o grę Need For Speed, a nie jakieś reklamy!!! Filip

Dobrze gada! Dać mu... mleka! A przy okazji: Filipku, a sięgniesz nóżkami do pedału gazu? ▢

>Długo zastanawiałem się dlaczego GameStar ukazuje się co dwa miesiące. Dochodzę do wniosku, że powód może być tylko jeden: naczelny jest totalnym obibokiem, trzyma nogi na stole i chleje piwo zamiast trzymać za mordy tę rozwydrzoną redakcję.

Rado

Chyba najadłeś się kiełbasy z Constaru. Naczelnik rzucił picie piwa zaraz po tym jak wywalili go z przedszkola za palenie cygar. ▢

>mugłbym testować wam gry jakbym miał lepszego kompa, i pisać recenzje:), szukać błędów itp doobrze mi to wychodzi.

Mietek xxx

Z pisaniem recenzji jakoś sobie radzimy, ale pilnie potrzebny jest nam ktoś do liczenia kawioru we Władywostoku, bo Songo sam się nie wyrabia. ▢

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

> KONKURS GameStara i CREATIVEa

Nagrodę główną, czyli zestaw: **głośniki 7.1 GigaWorks S750**, plus **karta dźwiękowa 7.1 SoundBlaster Audigy 2ZS** oraz gra **KOTOR II** wygrywa Konrad Bucki z Parczewa.

Głośniki 5.1 SBS 560 wygrywają: Dariusz Dorochowicz z Gdańska, Paweł Płaza z Pruszkowa, Bartosz Bilicki z Gostynina, Łukasz Stanowski z Jarosławia, Jacek Litka z Tczewa.

Kartę dźwiękową 7.1 Sound Blaster Live 24Bit otrzymują: Tina Policińska z Częstochowy, Małgorzata Jurkiewicz z Czarne, Tomasz Tytlak z Lublina, Mariusz Bichajło z Bytomia, Piotr Rafałowicz z Białegostoku.

>KONKURS Settlers, GameStara i CD Projektu

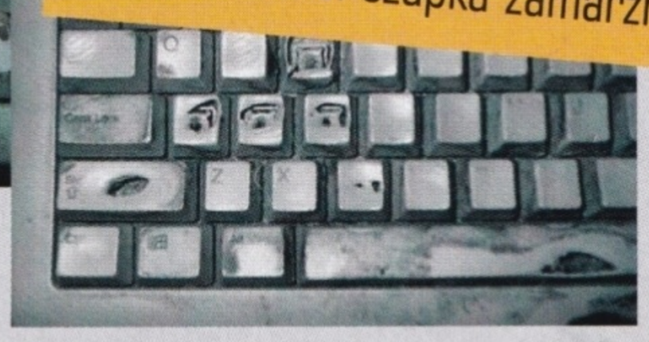
Grę **Settlers** otrzymują: Dariusz Momro z Jastrzębia Zdroju, Monika Glibowska z Tarnobrzegu, Michał Karolak z Pruszcza Gdańskiego, Monika Pękul z Koszalina, Edward Orłowski ze Słupska, Regina Kałuża z Piekar Śląskich, Przemysław Kwiatkowski z Kalisza, Grzegorz Cieśluk z Białegostoku, Patryk Ciechanowicz ze Świebodzina, Sławomir Zdubek z Dąbrowy Górniczej, Irek Pycia z Warszawy, Piotr Kwil z Przegędza, Tomasz Ładno z Warszawy, Krzysztof Styrbicki z Bydgoszczy, Zbigniew Mergel z Działdowa, Michał Dąbek z Namysłowa, Teresa Krawczyk z Wałbrzycha, Marcin Tałanda z Bolesławca, Piotr Grzegorzewicz z Poznania, Elżbieta Tomczyńska z Kalisza, Szymon Burak ze Słupska, Andrzej Kudłak z Biskupca, Krzysztof Napierski z Mławy, Paweł Kryściak z Kutna, Bogdan Wojtas z Limanowej, Mariusz Karpiarz z Wodynia, Michał Trawka z Lublina, Sylwek Jarociński z Bukowa, Szymon Krawczyk z Konstancina, Anna Zimnicka z Sulejówka.

OSTATNIA STRONA

Ostatnia strona, jak zwykle nie na ostatniej stronie, ogłasza rebelię i kontynuowanie hardkurowej drogi rozwoju. W ramach promocji sportu, w tym miesiącu, jak w latach poprzednich, stawiamy na wioślarzy. Za trud i za angażowanie.

HASŁO MIESIĄCA!

Nie zostawiaj roweru przed sklepem bo ci czapka zamarznie



Życzenia na wakacje

Z okazji nadchodzących wakacji życzymy dużo ciepła i samych pogodnych dni, jak na załączonym obrazku.

Kilka trudnych skrótów, czyli słowniczek GameStara:

FPP – Rodzaj gier. Nazwa pochodzi od angielskiego Fligting Punching People, czyli po polsku Frajera Palnij Pięścią. W tych grach naparzasz się z każdym frajerem, którego spotkasz.

TPP – Gatunek bardzo podobny do FPP, przy czym frajerów zastępują tumani.

Gdyby Urban
nosił turban,
to bym Bogu podziękował,
bo swe uszy wreszcie schował.

Gdyby Urban
nosił turban,
poseł Ziobro byłby zerem,
bo pokłócił się z Millerem.

Turban na głowie Urbana,
doprawdy rzecz niesłychana!
W końcu chwila oddechu,
sam Urban przedmiotem śmiechu.

Wreszcie jakaś odmiana.
Minuta dla Urbana!

Gdyby Urban włożył turban,
długę brodę też zapuścił,
miałby wtedy przechlapane,
nikt by już mu nie przepuścił.

Gdyby został islamistą,
i odnalazłby Allacha,
byłby wówczas jak Osama,
co w kieszeni ma kałacha.

Zbliżają się wybory, a na Ostatniej Stronie nie unikamy trudnych tematów politycznych. Dlatego też prezentujemy naszych kandydatów do parlamentu.

E. Rogacz – Młody gniewny. Zawsze podkreśla że nie jest łosiem.

F. Tucznicki – Wielka nadzieja lewizny. Je jak prosię, ale nie taka z niego świnia jak o nim mówią.

G. Strusik – Nigdy nie chowa głowy w beton partyjny.

R. Długouch – Rewolucjolnista. Podskakuje komu nie trzeba.

E. Indor – a nie, indor już nie startuje.

PORADNIK KUPUJĄCEGO

Poprzednia część poradnika okazała się przebojem. Kontynuujemy zatem poradnik: w jaki sposób z tytułu gry przekonać się o jej wartości mertyorycznej.

Postal 2 – Postał Dwa. Symulator stania w kolejce. Polecamy wielbicielom Poczty Polskiej.

Trackmania Sunrise – Truck czyli ciężarówka, mania czyli maniak i wreszcie **Sunrise** – słoneczny gatunek ryżu. Jest to zatem gra strategiczna w której maniacy zderzają się ciężarówkami wyładowanymi ryżem.

World of Warcraft – World to świat, war to wojna, a craft to wyrób. Mamy zatem Świat Wyrobów Wojennych, czyli kolejny zalew chińskiej tandety.

TRADYCYJNE POLSKIE PRZYSŁOWIA

Wolę wcinać kwiatki z klombu, niż obliczać pole rombu.
Nosił wilk razy kilka, aż dostał wpier... *1
Kto pod kim dołki kopie ten ma wpier... *2
Kto rano wstaje, ten wpier...*3 dostaje.
Kto mieczem wojuje, ten ma wpier...*4
Myślał indor o niedzieli, a w sobotę dostał w...*5

KONKURS

Odpowiedz na pytanie i wygraj nagrody!

Pytanie konkursowe brzmi: Dlaczego kawał świni jest w jaskini?
Odpowiedzi z dopiskiem Konkurs – Świnia

Przesyłajcie na adres e–mail: gamestar@idg.com.pl lub adres pocztowy 04–204 Warszawa, ul. Jordanowska 12. Trzy najbardziej wykręcone odpowiedzi zostaną nagrodzone. Do zgarnięcia nagroda główna – krem do golenia Haker, oraz nagroda rozśmieszenia: gra Splinter Cell: Chaos Theory.

W konkursie Turban z poprzedniego numeru grę **Sims 2** wygrywa Olga Jędrzejewska z Paczkowa, z kolei kostka toaletowa **Bloo Ocean** trafia do Aleksandra Lipko z Stargardu Szczeniskiego Aleksander dostaje również bonus w postaci gry **Silent Storm: Sentinels**.

Na koniec kilka porad dla początkujących wioślarzy.

Raz, dwa, raz, dwa, raz, dwa, raz, dwa, raz, dwa, raz, dwa ...

*1 w pierwszej kolejności kartki na mięso.
*2 w pierwszym rzędzie dostaje bilety.
*3 wpierw myje zęby i śniadanie dostaje.
*4 w pierwotnym planie złe zamiary.
*5 wezwanie do wojska.

Informujemy, że strona była testowana na zwierzętach. Minister Zdrowia Szczęścia Pomarańczy

Pierwsze komputery były naprawdę duże. Można było je opisywać w metrach kwadratowych zajmowanej powierzchni

■ Dr G

WRÓŻENIE ZE SPRZĘTU

BY PRZEWIDZIEĆ, JAK BĘDĄ WYGLĄDAŁY GRY PRZYSZŁOŚCI, NIE TRZEBA WRÓŻKI. WYSTARCZY ŚLEDZIĆ NOWINKI TECHNICZNE DOTYCZĄCE SPRZĘTU

Rozwój gier komputerowych jest ściśle związany z rozwojem nowych technologii i sprzętu. Przyglądając się najnowszym wynalazkom, spróbujmy wyobrazić sobie, jakie znaczenie będą one miały dla gier przyszłości.

>MINIATUROWE 64 BITY

Wiodący producenci procesorów wyciskają ze swych produktów coraz większą wydajność. Już w zeszłym roku AMD wprowadziła procesory 64-bitowe. Teraz firma zaczyna produkcję Athlonów 64 w technologii 90 nanometrów (0,09 mikrona), dodając zestaw instrukcji SSE–3, znanej z procesorów Intela. W nowych CPU znajdą się również blokady dające lepszą ochronę przed wirusami łamiącymi system przelewaniem pamięci operacyjnej.

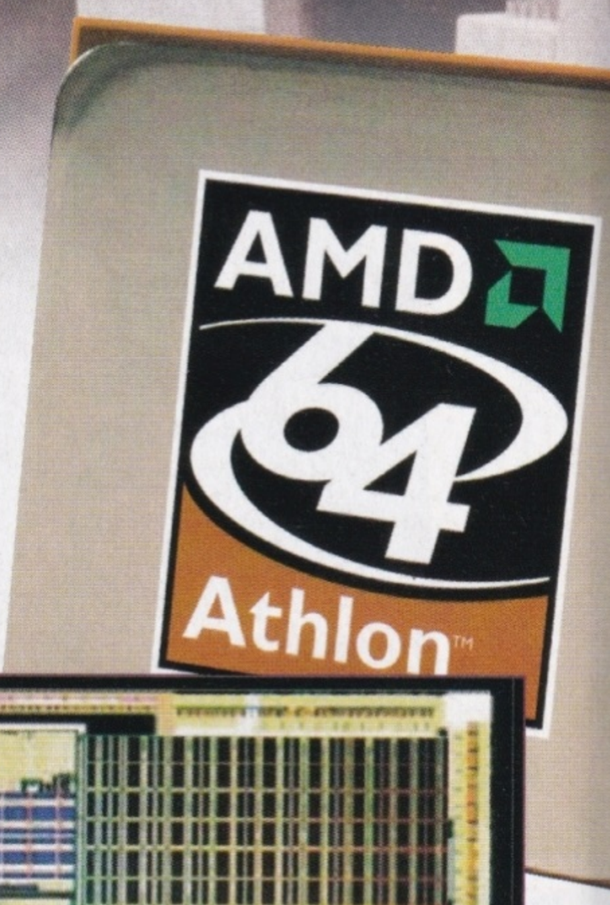
Również Intel zamierza w tym roku masowo zaatakować technologią 64-bitową. Zostanie ona umieszczona na początku w procesorach z wyższej półki, ale z czasem ma trafić także do tańszych Celeronów.

Systemy 64-bitowe na niewiele się jednak zdadzą bez systemu operacyjnego, który wykorzysta nowe możliwości szybszego standardu. Na szczęście Microsoft wprowadza wreszcie swój długo obiecywany 64-bitowy system (Windows XP 64 bit).

64-bitowa technologia daje nadzieję na lepsze, szybciej działające gry. Podobnie jednak jak z systemem operacyjnym, by gry takie wykorzystały możliwości 64-bitów, muszą zostać napisane z myślą o nowej technologii. Dotychczas jedyną grą, która zadziałała w 64-bitowym środowisku, była beta **Unreal Tournament** z zaimplementowanym specjalnym patchem pozwalającym wykorzystać zalety 64 bitów.

>SIŁA DWÓCH RDZENI

Przejście na 64-bitową technologię to jednak nie koniec procesorowej rewolucji. AMD i Intel zrozumiały, że podkręcanie układów już nie wystarcza. Rozwiązaniem

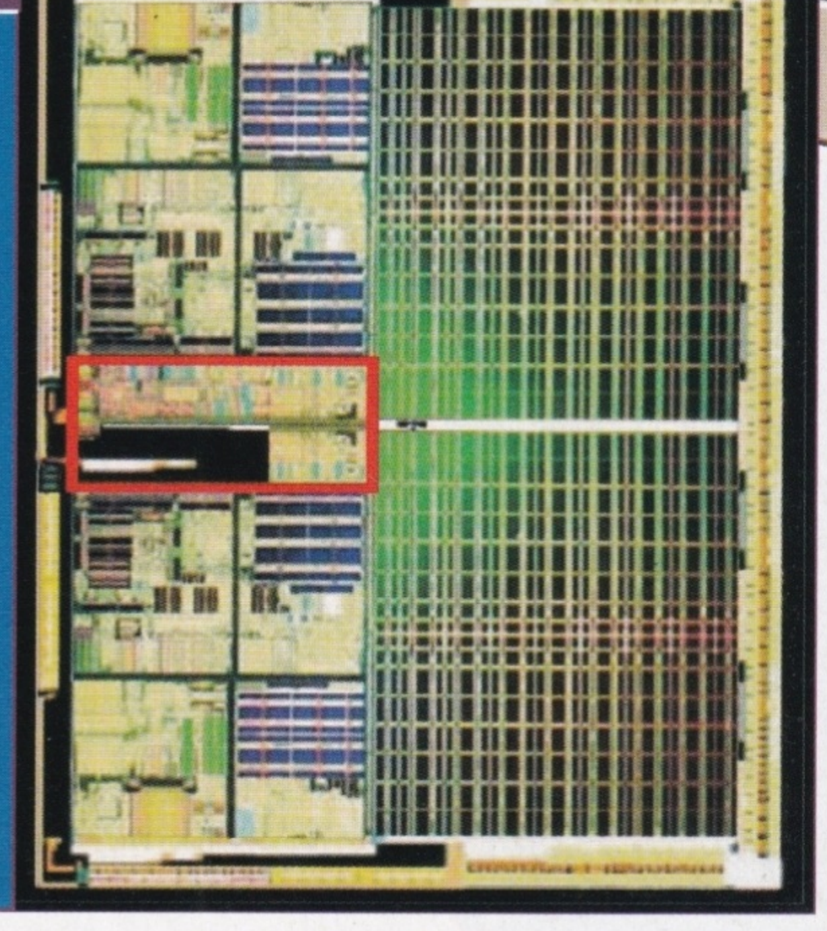


WNĘTRZE PROCESORA DWURDZENIOWEGO AMD64

Tak wygląda wnętrze procesora dwurdzeniowego AMD64 wykonanego w technologii 90 nm. Dokładnie widać podział na dwie części. Nie do zauważenia jest natomiast liczba tranzystorów, która w tym wypadku wynosi 230 mln. W samym procesorze znajdują się również inne układy (czerwona ramka na obrazku), np.: kontrolery wejścia/wyjścia, kanały hypertransportu, czy pamięć L2.

Na razie nie ma jeszcze gier zdolnych w pełni wykorzystać potencjał dwóch rdzeni. Dopiero pod koniec roku ma się ukazać obsługujący tę technologię silnik **Unreal Engine 3**.

Także gry tworzone na konsole nowej generacji (Playstation 3 i X-box 360) będą tworzne z myślą o konfiguracjach wielordzeniowych. Ich konwersja na pecety powinna zatem wykorzystać potencjał dwóch rdzeni.



GRAJĄCY W SZYBKIE GRY FPP KRĘCĄ NOSEM NA MONITORY LCD

MINIATUROWA PRODUKCJA

Skok technologiczny w produkcji procesorów jest ogromny. Jeśli jednak odnieść obecny stan do rozmiaru cząsteczki DNA, można oczekiwać, że to nie koniec miniaturyzacji procesów technologicznych.

Element	Technologia produkcji
Pierwsze Intel Pentium	800 nm – 350 nm
Intel Pentium II	350 nm – 250 nm
Intel Pentium III	250 nm – 130 nm
Intel Pentium 4	180 nm – 90 nm
cząsteczka DNA	2,5 nm
atom wodoru	0,1 nm

Zaleta procesora dwujądrowego: jeden rdzeń zajmuje się filmem, drugi grą

znacznie wydajniejszym są procesory z dwoma rdzeniami. Pierwsze dwujądrowe procesory pojawiły się już w tym roku. Układy te nie potrzebują nowej podstawki, zatem można zastępować nimi starsze procesory bez konieczności wymiany płyty.

Zastąpienie starej jednostki dwurdzeniowym procesorem nie gwarantuje jednak dwukrotnego wzrostu wydajności, bowiem do pełnego wykorzystywania mocy takiego procesora potrzeba produktu napisanego pod kątem nowego układu. Najprościej wyobrazić sobie korzyści takiego rozwiązania na przykładzie gry, w której działa wątek wyświetlania grafiki i obliczania fizyki. W maszynach jednoprocesorowych wszystkie obliczenia spadają na pojedynczy układ, który nie potrafi wykonywać dwóch instrukcji jednocześnie, więc skacze z jednego wątku na drugi. Dopiero w grze przygotowanej z myślą o układzie dwurdzeniowym, gdzie programista rozdzieli polecenia, jeden rdzeń zajmie się na przykład fizyką, a drugi wyświetlaniem obrazu i wspomaganiem karty graficznej. Przy takim rozwiązaniu można będzie oczekiwać prawie dwukrotnego wzrostu wydajności, a zatem i znacznie bardziej złożonych graficznie i obliczeniowo gier.

Firma X3D zapowiedziała na koniec roku atrakcyjny cenowo monitor 3D–LCD, wraz z zestawem gier obsługujących tę technologię

>TRÓJWYMIAROWE MONITORY

Ewoluują również monitory. Kiedyś gracze szerokim łukiem omijali płaskie monitory LCD, bowiem długi czas reakcji matrycy nie pozwalał komfortowo wyświetlać dynamicznych scen, których pełno w grach. Monitory dziś dostępne na rynku, o czasie reakcji 12 milisekund, sprawują się już całkiem przyzwoicie, choć grający w szybkie gry FPP dopatrują się na nich smug i opóźnień. Wyścig trwa jednak nadal i w trzecim kwartale bieżącego roku zostanie osiągnięta granica 6 ms. Te 6 ms to bariera, poniżej której zejść będzie już bardzo trudno. Dalsze zmiany pójdą zapewne w kierunku poprawienia jakości obrazu.

Spoglądając jeszcze dalej w przyszłość, należy oczekiwać szturmu płaskich monitorów wyświetlających trójwymiarowy obraz. Już powstały takie urządzenia, ale są na razie bardzo drogie (ok. 1700 USD za 17 cali). Efekt trójwymiarowości osiąga się przez wyświetlanie osobno, dla każdego oka, od pięciu do ośmiu perspektyw. Kąt widzenia jest jednak niewielki, a przy tym brakuje programów wyko-

Pięćdziesiąt lat temu za szczyt miniaturyzacji przyjmowano komputer, który zajmie tylko

GRY LOKALIZACYJNE

Do gier komputerowych ma szansę w przyszłości trafić jeszcze jedna ciekawa technologia, a mianowicie systemy lokalizacyjne. Na razie gry oparte o lokalizację gracza podbijają świat telefonów komórkowych. Na świecie funkcjonuje już kilka gier tego typu. W Polsce prekursorką jest sieć Plus GSM z grą **XyberMech.** Zawodnicy walczą pomiędzy sobą wysyłając do boju futurystyczne mechy. Atakować można je-

dynie maszyny znajdujące się w danym rejonie miasta – odpowiadającym rzeczywistej pozycji posiadacza komórki. Przy ataku znaczenie ma również odległość dzieląca walczących. Innej broni należy użyć atakując z dystansu, a innej gdy rywal jest w pobliżu. Starcie składa sie z kilku strzałów (każdy strzał to jeden SMS). Wygrywa ten kto sprowadzi wytrzymałość rywala do zera. Pokonany nie ginie, ale na pewien czas zostaje wyeliminowany z działań. Zwycięzca zdobywa wirtualne pieniądze, za które kupuje broń i moduły. Wokół rozgrywki opracowano ciekawą otoczkę fabularną, a co pewien czas dodawane są nowe wydarzenia. Trzeba przyznać, że **XyberMech** to ciekawa i dopracowana gra. Jedynym minusem może się okazać rachunek za telefon. Każdy SMS kosztuje bowiem 12 gr., co w przypadku aktywnych graczy daje sporą sumkę.

rzystujących możliwości 3D. Jakość monitorów 3D będzie jednak poprawiana. Toshiba już zapowiedziała ekrany z 16 perspektywami. Brzmi imponująco, choć trzeba pamiętać, że obliczanie każdej warstwy wymaga dodatkowej mocy procesora i karty graficznej.

>EKSPRESOWA GRAFIKA

Karty graficzne na złączu PCI–Express powoli, ale sukcesywnie podbijają rynek. Choć natychmiastowa przesiadka z AGP na PCI–E nie jest uzasadniona ekonomicznie, to przy kupnie nowego komputera warto wybrać PCI–Express będące przyszłością kart graficznych.

To właśnie dla platformy PCI dedykowane są wszystkie nowe rozwiązania wprowadzane przez producentów kart graficznych.

nVidia chce zakończyć swoją serię GeForce i zamiast niej wprowadzić NV50, o nazwie handlowej Excelsior. Głównymi atutami nowej linii mają być: Shader Model 4.0, LightSpeed IV (poprawiony kontroler pamięci), FFSAA (nowe algorytmy wygładzania krawędzi) i 32 potoki renderujące z jedną jednostką teksturującą na potok.

Z kolei **ATI** planuje zaatakowanie swym najnowszym dziełem – R520, w ślad za którym podążą RV 530 i RV 515. Wszystkie trzy układy będą produkowane w technologii 90-nanometrowej.

GIGANTYCZNY SKOK POWIERZCHNI DYSKOWEJ

Pierwszy dysk twardy powstał niemal 50 lat temu. Od tego czasu pojemność twardzieli zwiększyła się sto tysięcy razy.

Pierwszy dysk twardy firmy IBM powstał w roku 1956. Urządzenie było w stanie zapisać 5 mln znaków, co daje w przeliczeniu ok. 5 MB. Dysk ten składał się z 50 płyt – talerzy o przekątnej 24 cale.

Z kolei pierwszy twardy dysk do komputerów PC stworzyła w roku 1980 firma Seagate. Był to dysk o wymiarach 5,25 cala, który mieścił 5 MB.

Obecny format dysków o rozmiarze 3,5 cala opracowała firma Rodime w roku 1983.

Przez lata zmieniały się również standardy i sposoby kodowania danych. Pierwszym sposobem był MFM (*modified frequency modulation*) nadal funkcjonujący w dyskietkach 1,44 MB. Dziś zastępuje go kodek RLL, lepiej zagęszczający dane.

Pierwsze dyski twarde wymagały osobnych kontrolerów. Dopiero wraz ze standardem IDE specjalne układy trafiły bezpośrednio na HDD. Standard IDE rozwinął się w EIDE, ale gdy rozwiązania oparte o system równoległy (*Parallel ATA*) osiągnęły kres swych możliwości, postanowiono przejść na system szeregowy (Serial ATA, czyli w skrócie SATA).

Będą też w pełni obsługiwały WGF (*Windows Graphic Foundation*), czyli kolejnego DirectX-a.

>WIELKI TWARDZIEL

Każdy z nas przekonał się chyba, że miejsca na dysku nigdy nie jest zbyt wiele i nie ma takiego twardziela, którego nie da się zapełnić. Tym bardziej, że instalki najnowszych gier zajmują na dysku twardym coraz więcej miejsca, sięgając czasem nieprzyzwoitych wręcz rozmiarów. By nie szukać daleko, opisy-

PRZYSZŁOŚĆ GIER WEDŁUG RICHARDA HUDDY Z FIRMY ATI

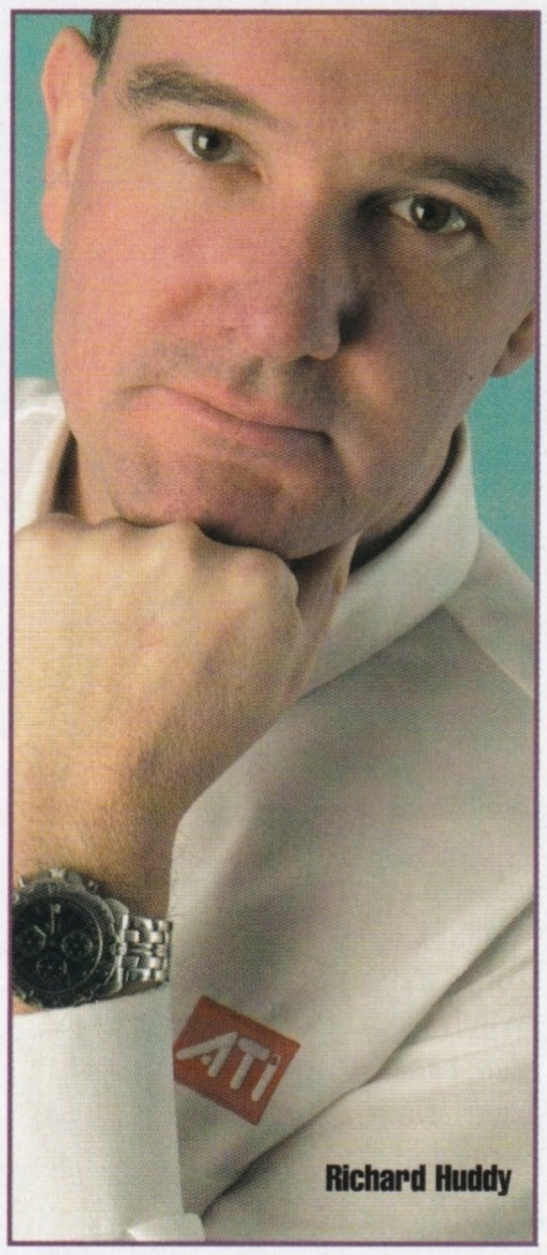
O przyszłość gier komputerowych zapytaliśmy Richarda Huddy zajmującego się w firmie ATI kontaktami z twórcami gier.

GS: W jakim kierunku zmierzają gry komputerowe?

RH: Największą zmianą, jakiej doświadczamy, jest nie sama transformacja rozgrywki, ale sposób, w jaki gry się z nami komunikują. Kierunek, w którym dążymy, najlepiej opisuje słowo *cinematic* (filmowy). Chcemy bowiem, by na ekranach naszych domowych pecetów pojawiły się gry o poziomie realizmu możliwym dotychczas tylko w filmach. Tyle że w odróżnieniu od filmów, w grach mamy możliwość kontrolowania akcji. Celem staje się zatem zamazanie granic między światem realnym a renderingiem komputerowym.

GS: Kiedy osiągniemy tę granicę?

Moim zdaniem za dziesięć lat, co jednak wcale nie oznacza krańca możliwego rozwoju. Na symulowaniu rzeczywistości zabawa się bowiem nie kończy. Kreatywność ludzi będzie bez wątpienia wyznaczała całkowicie nowe cele.



Richard Huddy

GS: Niektórzy twierdzą, że w przyszłości monitor stanie się zbędny. Czy to możliwe?

Zgadzam się z moimi kolegami z ATI, którzy twierdzą, że monitor nie jest najlepszym urządzeniem do przedstawiania obrazu.

Wyświetlane w dwóch wymiarach piksele mają bowiem niewiele wspólnego z realizmem. Co prawda można zmniejszać piksele poniżej granicy ludzkiego postrzegania, ale jest też zupełnie inna droga. Zestaw karta graficzna – monitor może w przyszłości zastąpić bezpośrednie połączenie układu graficznego z nerwem wzrokowym. Wiele osób postrzega to jako zbytnią ingerencję w człowieczeństwo, ale moim zdaniem takie rozwiązania z czasem staną się rzeczą powszednią, taką jak są dziś choćby telefony komórkowe.

jeden pokój. Dziś spogląda się już w kierunku nanotechnologii niewidocznych gołym okiem

Wnętrze 500 GB dysku wygląda niewinnie. Tajemnica kryje się w talerzach

wana w tym numerze gra zręcznościowo-przygodowa **Psychonauts** zajmuje prawie 4 GB, a sieciowy MMORPG **Everquest II** po zainstalowaniu aktualizacji puchnie do 5 GB!

Na szczęście inżynierowie i wynalazcy stale podnoszą granicę pojemności dostępnych twardzieli. W tym roku powinny być dostępne dyski o pojemnościach przekraczających 500 GB.

Prawdziwa twardzielowa rewolucja czeka nas jednak nie za sprawą bicia kolejnych rekordów pojemności, a za sprawą nowych standardów i związanych z nimi większymi prędkościami transferu. Już teraz wprowadzono standard Serial ATA II, co zapewne przyspieszy pożegnanie się z przestarzałym Parallel ATA (należy się spodziewać, że producenci definitywnie porzucą produkcję starego Parallel ATA). Z kolei w roku 2007 ujrzymy trzecią generację SATA, umożliwiającą transfery rzędu 600 Mb/s. Nawet największe etapy gier powinny zatem ładować się znacznie szybciej.

>POŻEGNANIE Z DVD

Niegdyś gry umieszczane na DVD były osobliwościami, tymczasem ostatnio, by zmieścić grę **Myst IV**, twórcy zmuszeni byli dorzucić drugą płytkę. Być może trudno w to uwierzyć, ale format DVD staje się przestarzały! Dzieje się tak nie tylko z powodu jego relatywnie małej pojemności, lecz również ograniczonej prędkości nagrywania, która ze względu na uwarunkowania fizyczne kończy się na prędkości 16-krotnej.

Tymczasem gotowe są już dwa standardy, które mają wyprzeć DVD. Pierwszy z nich to **Blu-Ray**, a drugi **HD-DVD**. Obie technologie pozwalają zapamiętać ponad 20 GB danych. Największy zaprezentowany obecnie dysk Blu-Ray mieści 50 GB danych. Dysponując taką przestrzenią, twórcy gier nie będą zmuszeni do kompresowania materiałów. Będą mogli dodawać więcej filmowych przerywników oraz przygotowywać wysokojakościowe ścieżki dźwiękowe. Nowe standardy pozwolą także na zapis wysokiej rozdzielczości filmów w formacie HDTV.

Pierwsze odtwarzacze HD-DVD powinny pojawić się w naszych komputerach już pod koniec tego roku. Ich orientacyjna cena to ok. 1200 zł. Na nagrywarki tego formatu przyjdzie nam jednak poczekać do przyszłego roku. ▢ **Dr G**

Dyski standardu Blue-Ray to niedaleka przyszłość

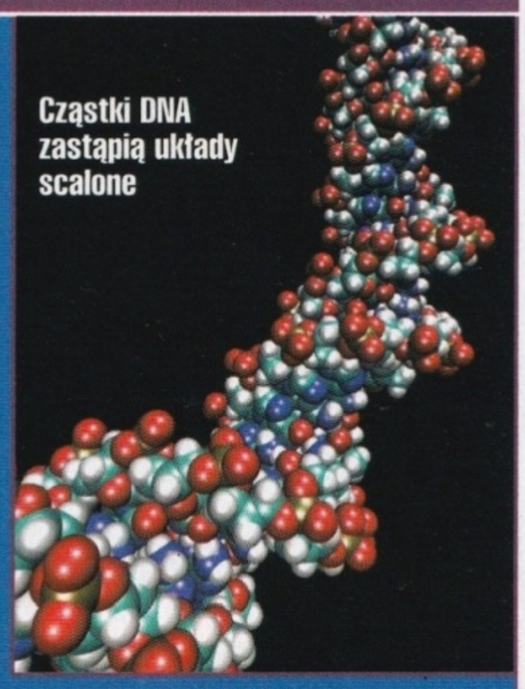
PRZYSZŁOŚĆ RODEM Z FILMÓW SCIENCE FICTION

Technologie przyszłości to fascynujący temat. Wybiegając w jeszcze dalszą przyszłość, zastanówmy się, czego jeszcze możemy się spodziewać?

Według specjalistów, do roku 2010 powinniśmy przełamać niebotyczną granicę w zapamiętywaniu danych, tworząc pamięci o pojemności 1 petabajta (100 000 000 gigabajtów).

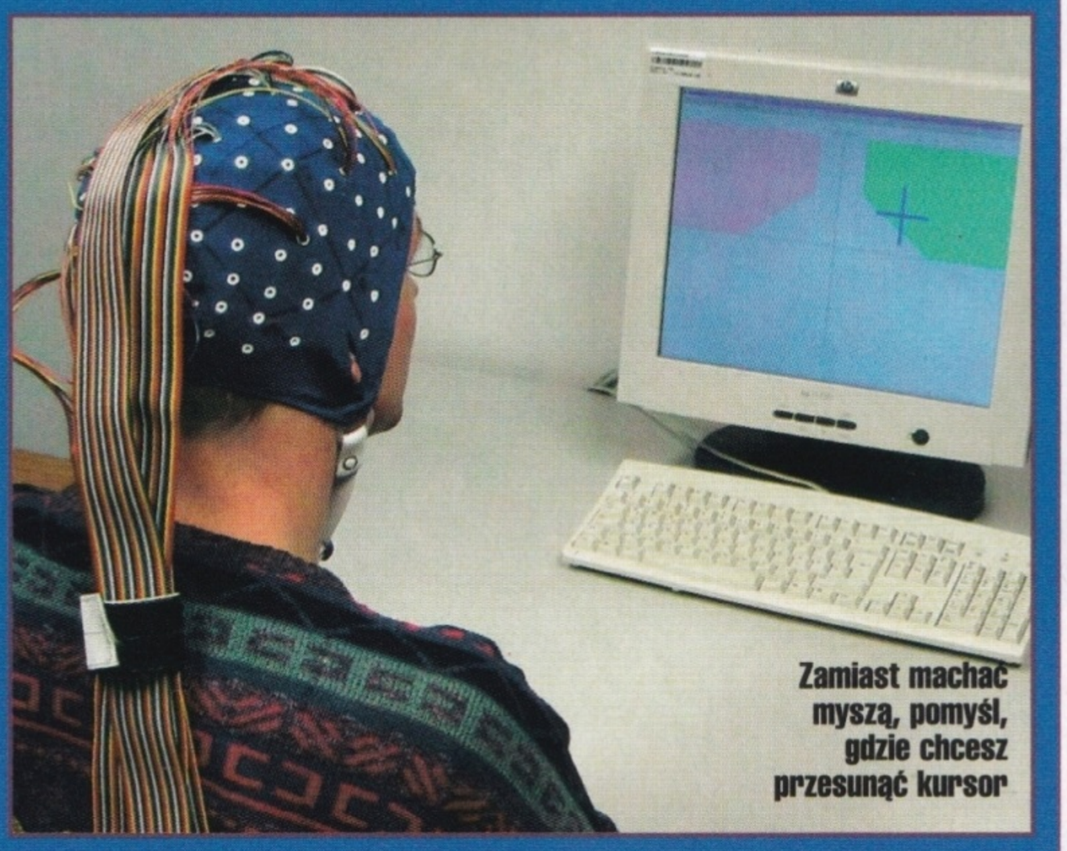
Świat komputerowy zostanie opanowany przez nanotechnologię, czyli techniki tworzące struktury poniżej 100 nm. W niektórych przypadkach będzie to wymagało nawet modyfikacji pojedynczych atomów.

Wybiegając jeszcze bardziej w przyszłość, możemy się liczyć z komputerami biologicznymi, wykorzystującymi żywe komórki, w których układy scalone będą bazowały nie na krzemie, lecz na cząstkach DNA. Nie tylko obniża to zużycie energii, lecz również zwiększa liczbę równoległych obliczeń. Wystarczy sobie wyobrazić, że w jednej kropli wody będziemy mogli umieścić miliony maszyn obliczeniowych. Dzięki temu wprowadzenie i połączenie komputera z człowiekiem będzie coraz bliższe.



Cząstki DNA zastąpią układy scalone

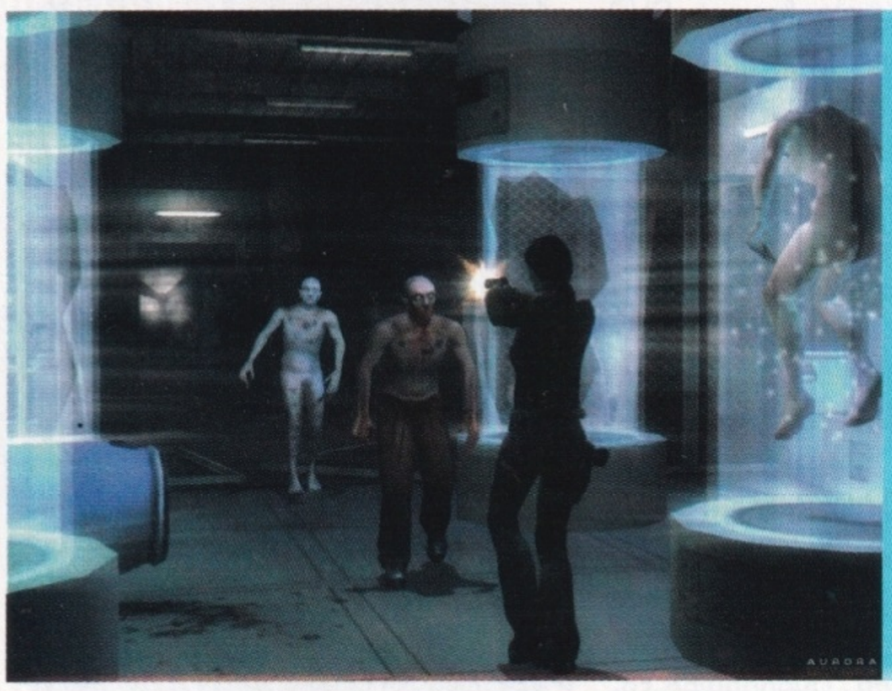
Ciekawym projektem naukowców jest również sterowanie komputera za pomocą fal mózgowych – już teraz powstają projekty, w których osiągana jest skuteczność 97%, przy prędkości 50 poleceń na sekundę. Jeżeli uda się poprawić prędkość, nie będziemy już potrzebowali myszki ani klawiatury. Mimo że wszystko brzmi jak z filmu science fiction, naukowcy intensywnie nad takimi wynalazkami pracują.



Zamiast machać myszą, pomyśl, gdzie chcesz przesunąć kursor

W niektórych grach, zwłaszcza opartych na tym samym silniku, działają takie same kody

Wspomagacze odbierają radość z gry, ale czasem mogą być ostatnią deską ratunku



GORKY 02
Podczas gry otwórz podręczny komputer i wciśnij jednocześnie klawisze [G] oraz [0]
KODY:
3815 – nieśmiertelność
8745 – wyleczenie
0132 – podwójne apteczki
6422 – lepszy pancerz
7663 – lepsze pociski
7018 – wszystkie przedmioty
8700 – wszystkie bronie
8249 – nieskończona amunicja
4394 – ulepszona celność
2733 – niewidzialność
1554 – niesłyszalność
0926 – chodzenie po cichu
6467 – szybsze hackowanie

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS
Otwórz plik swkotor2.ini w katalogu z grą. Odszukaj [Game Options] i dodaj wpis EnableCheats=1.
KODY:
turbo – poruszasz się szybciej
givecredits X – dodaje X kredytów
addexp X – dodaje X exp
adddarkside X – dodaje punkty ciemnej strony (jeżeli nie podasz wartości, otrzymasz maksymalną możliwą ilość)
addlightside X – dodaje punkty jasnej strony (jeżeli nie podasz wartości, otrzymasz maksymalną możliwą ilość)
invulnerability – niewidzialność, odporność na obrażenia
revealmap – odsłania całą mapę lokacji, w której aktualnie przebywasz
heal – uzdrawia
whereami – pokazuję twoją lokację na mapie

EMPIRE EARTH 2
Podczas gry wciśnij [Enter], po czym wpisz któryś z poniższych kodów.
KODY:
idontcheat – wyłącza wszystkie wprowadzone kody
icheat – uruchamia wszystkie poniższe kody
loot – dodaje 10000 każdego z surowców
taxes – odejmuje 10000 każdego z surowców
punish – zadaje 20 obrażeń wskazanej jednostce
convert – konwertuje wybraną jednostkę
win – natychmiastowo wygrywasz scenariusz
toggle fog – włącza/wyłącza mgłę wojny
give tech – dodaje 50 punktów technologii
play god – włącza/wyłącza god mode

HEARTS OF IRON 2
Wciśnij [F12] i wpisz któryś z poniższych kodów:
KODY:
dissent – wywołuje bunty
supplies – dodaje zaopatrzenie
transports – dodaje transport
escorts – dodaje eskortę
robespierre – możesz dokonywać dowolnych reform
nuke – daje bombę nuklearną
energy – dodaje energii
metal – dodaje metal
rubber – dodaje gumę
money – dodaje pieniądze
oil – dodaje ropę
manpower – włącza/wyłącza nieśmiertelność
difrules – włącza/wyłącza umiejętności komputera
nowar – włącza/wyłącza brak wojny
norevolts – włącza/wyłącza brak rebeliantów
nolimit – włącza/wyłącza brak limitu żołnierzy
nofog – włącza/wyłącza brak mgły wojny
showxy – włącza/wyłącza wyświetla współrzędne
showid – włącza/wyłącza identyfikacja prowincji
fullcontrol – włącza/wyłącza AI

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Uruchom grę z parametrem [+ set developer 1]
Podczas gry wciśnij tyldę [`], aby wywołać konsolę, a następnie wpisuj poniższe kody.
KODY:
dog – god mode
wuss – wszystkie bronie
fullheal – zdrowie do pełna
notarget – niewidzialność
noclip – przechodzenie przez ściany
fps 1 – wyświetla aktualną ilość klatek na sekundę

SWAT 4
Otwórz plik Swat4.ini i odszukaj linię [Engine.GameEngine]. Znajdź i ustaw „EnableDevTools=True". Poniższe kody wpisuj w konsoli [`] podczas gry.
KODY:
behindview 1 – ustawia kamerę w trzeciej osobie
behindview 0 – ustawia kamerę w pierwszej osobie
open „mapname" – zmienia mapę
Ghost – przechodzisz przez ściany
Walk – wyłącza kod Ghost
God – tryb nieśmiertelności
SetJump X – zmienia wysokość skoku na X

ROME: TOTAL WAR
Podczas gry przebywając na mapie kampanii wciśnij tyldę [`] i wpisz któryś z poniższych kodów.
KODY:
add_money X – dodaje X pieniędzy
kill_character X – zabicie generała X
invulnerable_general X – generał X jest nieśmiertelny
capture_settlement X – przejęcie osady X
season summer/winter – zmiana pory roku
bestbuy – jednostki tańsze o 10%
jericho – burzy mury
date year – zmiana daty

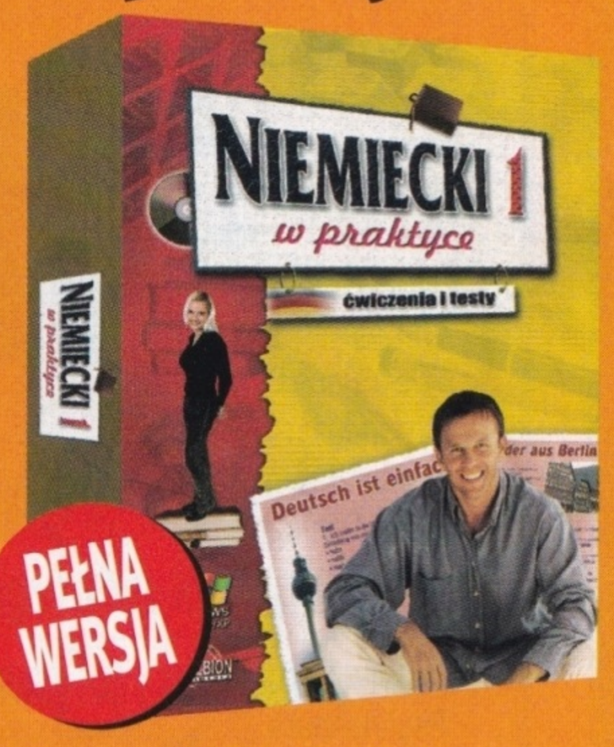
W CZERWCOWYM WYDANIU NA PŁYCIE DVD

ANDROID

FILM DVD VIDEO pełen akcji film science fiction w stylu „Terminatora"

PC WORLD KOMPUTER

Język niemiecki w praktyce 1



Kurs nauki j. niemieckiego na poziomie podstawowym i srednio zaawansowanym

1381 ćwiczeń i testów!

JUŻ W KIOSKACH!

www.pcworld.pl

Ankieta dla Czytelników

wyślij pocztą lub wypełnij na stronie www.gamestar.pl/ank

TWOJA OCENA MAGAZYNU GAMESTAR

1 Jaką część tego wydania magazynu GameStar przeczytałeś?
- ❑ Całość
- ❑ Większość
- ❑ Połowę
- ❑ Mniej niż połowę
- ❑ Prawie nic

2 Jak oceniasz, w skali od 1 (najgorzej) do 5 (najlepiej), poszczególne materiały?
Jeśli nie czytałeś danego tekstu postaw –.

Newsy .....
The Movies .....
TOCA Race Driver 2006 .....
Dreamfall .....
Project Snowblind .....
Close Combat: FtF .....
Cold Fear .....
Pariah .....
Second Sight .....
Psychonauts .....
Lego Star Wars .....
Kozacy 2 .....
Imperial Glory .....
Stronghold 2 .....
Empire Earth 2 .....
Star Wolves .....
Nexus .....
Trackmania Sunrise .....
Championship Manager V .....
7 Sins .....
Still Life .....
Dungeon Lords .....
WoW vs EQ2 .....
Tanie Gry .....
Tajne kody .....
Marsz ku gwiazdom .....
Wróżenie ze sprzętu .....
Ostatnia Strona .....

3 Oceń proporcje działów (za dużo, za mało, w sam raz)

Dział newsów .....
Dział zapowiedzi .....
Dział testów .....
Dział tanich gier .....
Dział hardware'owy .....

4 Zaznacz te określenia (może być kilka), które charakteryzują recenzje gier w tym wydaniu:
- ❑ Rzetelne i wiarygodne
- ❑ Interesujące
- ❑ Wyczerpujące
- ❑ Mało wiarygodne
- ❑ Nudne

5 Jak oceniasz język tekstów? (zaznacz oddające go opisy)
- ❑ Żartobliwy
- ❑ Lekki
- ❑ Przyjemny w czytaniu
- ❑ Poważny
- ❑ Ciężki

6 Jak oceniasz płyty dołączone do tego wydania GameStara?
- ❑ Bardzo dobre
- ❑ Dobre
- ❑ Przeciętne
- ❑ Słabe
- ❑ Bardzo słabe

Oceniam wersje: ❑ CD ❑ DVD

7 W kolejnych wydaniach chciałbyś znaleźć pełną wersję gry z gatunku:
- ❑ FPP
- ❑ RTS
- ❑ RPG
- ❑ Przygodowa
- ❑ Sportowa
- ❑ Inna .....

8 Ile osób oprócz ciebie czytało ten egzemplarz GameStara?
- ❑ Tylko ja
- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3 lub więcej

9 Czy zamierzasz kupić kolejny numer GameStara?
- ❑ Tak
- ❑ Nie
- ❑ Jeszcze nie wiem

10 Czy czytałeś poprzednią edycję GameStara, ukazującą się w 2003 r.?
- ❑ Tak
- ❑ Nie
- ❑ Tylko wybrane numery

11 Jeśli czytałeś poprzednią edycję, czy twoim zdaniem obecna jest:
- ❑ Lepsza
- ❑ Porównywalna
- ❑ Gorsza

12 Jakie inne gazety komputerowe czytasz?

.....
.....
.....

KILKA INFORMACJI O TOBIE

13 Ile czasu tygodniowo spędzasz na graniu w gry komputerowe?
- ❑ Mniej niż godzinę
- ❑ 1–5 godz.
- ❑ 6–10 godz.
- ❑ 11–15 godz.
- ❑ 16–20 godz.
- ❑ 21 lub więcej godzin

14 Jakim dysponujesz łączem internetowym?
- ❑ Żadnym
- ❑ Modemowym
- ❑ Stałym, o niewysokiej przepustowości (do 128 Kb/s)
- ❑ Stałym, szerokopasmowym

15 Ile masz lat?
- ❑ Mniej niż 14
- ❑ 14–17
- ❑ 18–21
- ❑ 22–25
- ❑ Powyżej 25

16 Ilu mieszkańców liczy miejscowość, w której mieszkasz?
- ❑ ponad 1 mln
- ❑ 500 tys. do 1 mln
- ❑ od 200 do 500 tys.
- ❑ od 100 do 200 tys.
- ❑ poniżej 100 tys.

17 Twoje uwagi, sugestie

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Twoje dane:

Imię .....

Nazwisko .....

Adres .....
.....
.....
.....

Telefon .....

e-mail .....

GameStar to pismo tworzone dla graczy i ich zdanie jest dla nas najważniejsze. Pomóż nam redagować lepszą gazetę, odpowiadając na pytania obok.
Wśród wypełniających ankietę rozlosujemy nagrody. Do wygrania: Constantine, Brother in Arms, Kult: Heretic Kingdoms, zestaw gier z serii Europa Universalis. Nagrody za wypełnienie ankiety z poprzedniego numeru otrzymują: Małgorzata Warwas z Bielska-Białej, Tomasz Woźniak z Poznania i Paweł Gryciuk z Chełma.

Jak wziąć udział w ankiecie?

Ankietę możesz błyskawicznie wypełnić w Internecie na stronie www.gamestar.pl/ank
Możesz również wpełnić i wyciąć druk umieszczony obok. Wyślij go pocztą na adres:

IDG Poland SA
ul. Jordanowska 12
04–204 Warszawa
z dopiskiem „Ankieta GameStar"

GameStar

Kazimierz Szot - prezes zarządu
Marcin Lejman – wydawca

IDG INTERNATIONAL DATA GROUP POLAND SA

redakcja
Piotr Nowakowski (Delanov) – redaktor naczelny
Paweł Kozierkiewicz (Leviathan) – sekretarz redakcji
Rafał Grobelski (Dr. G) – sprzęt
Paweł Brągoszewski – płyty CD/DVD
Daniel Biernacki – projekt graficzny, okładka, grafik
Michalina Nowakowska – korekta
Aneta Szeliga – korekta

współpracownicy
Michał Berezowski (Songo)
Aleksandra Cwalina (Krupik)
Malwina Kalinowska (Mal)
Zbigniew Kędzierski (Zibi)
Jacek L. Komuda (Butcher)
Maciej Jurewicz (Szary)
B. M. (Celnik)
Marcin Pietrak (Siwy)
Jakub Protekta (Arbitius)
Jerzy Rzymowski (JeRzy)
Sławomir Uliasz (Hakken)
Łukasz M. Wiśniewski (Lucas the Great)

biuro reklamy i marketingu
Agnieszka Cybulska (22) 3217865
Małgorzata Brudniak (22) 3217890
Włodzimierz Duszyk (22) 3217870
Agata Jaśkiewicz (22) 3217899

reklama online
Dariusz Sokołowski (22) 321720
Anna Stando-Lipecka (22) 321724

dział wydawniczy
Jacek Dudziński - dyrektor
Agnieszka Adaszewska – kierownik promocji (22) 3217875
Beata Kołecka – kierownik kolportażu
Izabella Milke – kolportaż (22) 3217873

dział realizacji zamówień i reklamacji
Daniel Ciunkiewicz – kierownik (22) 3217777,
faks: (22) 3218080, e-mail:prenumer@idg.com.pl

produkcja i Nowe Media
Agnieszka Potocka – kierownik | e-mail: produkcja@idg.com.pl
Aldona Rękawek – redaktor techniczny (22) 3217862
Magdalena Rajkowska – specjalista ds. technicznych
Małgorzata Majer – specjalista ds. technicznych (22) 3217861
Anna Rozmanowska – skład

adres wydawnictwa
04-204 Warszawa, ul Jordanowska 12
tel. 321 78 00, faks 321 78 88

druk
Poligrafia SA, Kielce

zamówienia na prenumeratę
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Niezamówionych materiałów nie zwracamy.

ISSN 1730-4288

Wydawca ostrzega, że zabroniona jest bezumowna sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych GameStar po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez Wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną. Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright © 2004 International Data Group Poland SA. Powielenie w jakiejkolwiek formie w celu rozpowszechnienia za pośrednictwem dowolnych mediów całości lub części materiałów tekstowych i graficznych opublikowanych w GameStar jest zabronione. W sprawie przedruków i oferty marketingu bezpośredniego prosimy o kontakt z Biurem Reklamy International Data Group Poland SA.

Praktyczny przewodnik po świecie PC

INDEKS 342874 • ISSN 1734-4417

NA CD: PONAD 100 PROGRAMÓW DO P2P

tips&tricks

1 czerwiec 2005

PC WORLD KOMPUTER

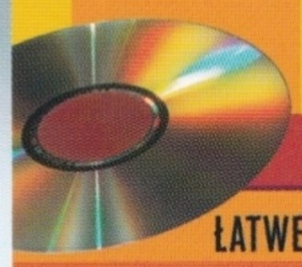
PRAKTYCZNY PRZEWODNIK PO ŚWIECIE PC

14,90 (w tym 7% VAT)

Nowość!
Już w kioskach

ŚCIĄGANIE Z SIECI

13 programów P2P
Instalacja i konfiguracja krok po kroku
Pobieraj filmy, muzykę i programy za darmo!



NA CD:

ŁATWE P2P
KaZaA Lite Rewolucja 2.6
Bearshare 4.7 • GoDClient 1.61
eXeem Lite 0.23 • ABC 3.0
Warez P2P Client 2.71

KLASYCZNE P2P
eMule 0.45b • eDonkey 2000
DC++ 0.673 • BitSpirit 2.0

ZAAWANSOWANE P2P
Azureus 2.2.0.2 • Shareaza 2.1

MENEDŻERY DOWNLOADU
Download Express 1.7 • FreshDownload
LeechGet 2004 RC5
Star Downloader Free

NARZĘDZIA
Ad-Aware SE Personal • Adobe Acrobat Reader 6.02 PL
ALLPlayer 2.1
Avast! Home Edition 4.6

BEZPIECZEŃSTWO

Zagrożenia z Sieci

Uchroń swój komputer przed oprogramowaniem szpiegowskim, wirusami i hakerami str. 62

NARZĘDZIA

Superszybkie ściąganie

Włącz turbo – narzędzia, dzięki którym będziesz pobierał pliki szybciej i skuteczniej str. 60

PRAWO

P2P a polskie prawo str. 64

Co wolno. Jak uniknąć kłopotów?

PORTY, KTÓRYCH NIE NALEŻY BLOKOWAĆ • NIE GRZEBAĆ W MULE • UWAGA NA PROGRAMY SZPIEGOWSKIE • P2P W SŁUŻBIE NAUCE • EMULE W KOMÓRCE • POGAWĘDKI W P2P

ISSN 1734-4417
9 771734 441052 01
INDEKS 342874

Zamów: kiosk.idg.pl/tt
Dla prenumeratorów 25% taniej!

PRZYBYLIŚMY ZLIKWIDOWAĆ SIMLOKI

TWOJEGO SIMLOKA TEŻ CHĘTNIE ZLIKWIDUJEMY I TO ZA DARMO.
SPRAWDŹ, KIEDY LĄDUJEMY W TWOIM MIEŚCIE
I PRZYNIEŚ NA IMPREZĘ ZASIMLOKOWANY TELEFON,
A MY W NIM TEGO SIMLOKA BEZBOLEŚNIE ZLIKWIDUJEMY.
SZCZEGÓŁY NA WWW.HEYAH.PL

heyah